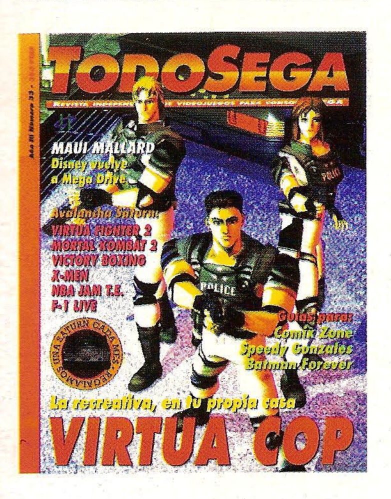

TODOSEGA
REVISTA INDEPEND DE VIDEOJUEGOS PARA CONSO EGA
Año III Número 33 - 350 PTAS
HOBBY PRESS
MAUI MALLARD
Disney vuelve a Mega Drive
Avalancha Saturn:
VIRTUA FIGHTER 2
MORTAL KOMBAT 2
VICTORY BOXING
X-MEN
NBA JAM T.E.
F-1 LIVE
REGALAMOS UNA SATURN CADA MES
POLICE
POLICE
Guías para:
Comix Zone
Speedy Gonzales
Batman Forever
La recreativa, en tu propia casa
VIRTUA COP
00033
8 426239 010030

TODOSEGA
Nº 33. Año 3. Diciembre 1995

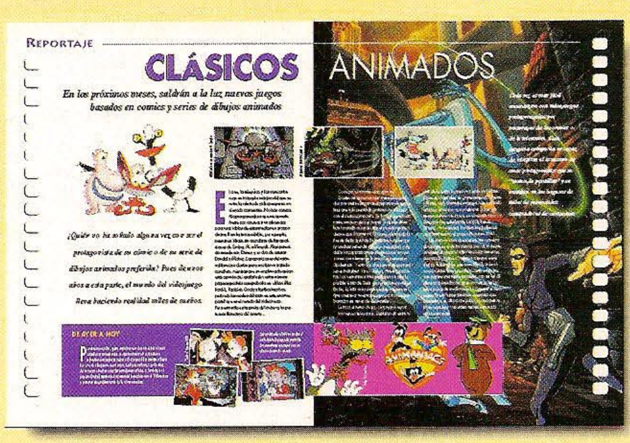


Edita: HOBBY PRESS,S.A.

Presidente: María Andrino. **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión. **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez. **Director:** Amalio Gómez. **Directora de Arte:** Susana Lurguie. **Redacción:** Roberto Lorente. **Diseño y Autoedición:** Abel Vaquero, Juan Lurguie. **Secretaria de Redacción:** Ana María Torremocha. **Fotografía:** Pablo Abollado. **Colaboradores:** José Antonio Gallego, Javier Castellote, Carlos de Frutos, Begoña Contento. **Directora Comercial:** Mamen Perera. **Coordinación de Producción:** Lola Blanco. **Director de Administración:** José Angel Jiménez. **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco. **Departamento de Suscripciones:** Cristina del Río, M.del Mar Calzada. **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4. 28700. San Sebastián de los Reyes (Madrid). España Tel: 654 81 99 / Fax: 654 86 92. **Pedidos y Suscripciones:** Tel.: (91) 654 84 19 / (91) 654 72 18. **Distribución:** HOBBY PRESS S.A. San Sebastían De los Reyes (Madrid). Tel.: (91) 654 81 99. **Transporte:** BOYACA. Tlf: (91) 747 88 00. **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid. España. **Depósito Legal:** M-2108-1993

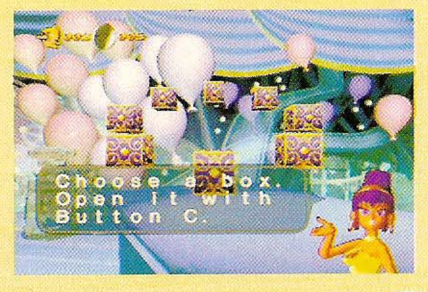
sumario

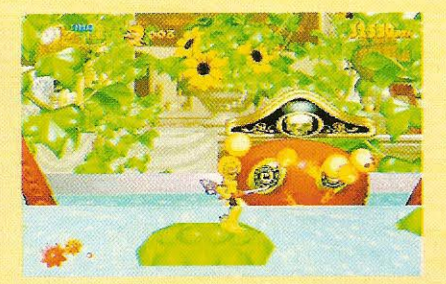














TodoSega, fin de año

Se acaba un año feo, poco claro, aciago. Un año de transición marcado por la confusión y la crisis. Por el parón económico. Y claro, ya sabéis. Cuando no hay dinero, no hay dinero... para videojuegos. Y cuando se paraliza el mercado, se paraliza más el del videojuego. Así de sensible es la cuestión. Pero bueno, a lo que íbamos. Que menos mal que se acaba el año y que vamos a ver cómo se presenta el que viene. En principio, bien, tampoco cómodo, pero estable. Con Sega embarcada en una nueva aventura, unas de esas decisiones de órdago a la grande; con Saturn más implantada; con más juegos; con los «third parties» funcionando a pleno rendimiento; y con la gente más esperanzada, con más ganas.

Eso se tiene que notar, algo más adelante, pero se tiene que notar. Antes, claro, debe haber apoyo e ilusión por parte de la gente del software. Que se vea que nos estamos moviendo, que sigue habiendo cosas, que hay interés por vender, por renovarse, que cada vez hay cosas mejores y, lo más importante, que cuando uno se gaste el dinero sienta que lo está rentabilizando. Aunque suene crudo.

El trato, que empieza bien, necesita que la otra parte, la contratante, ponga también de su lado. En cristiano, que ahora que están las navidades encima compréis. Y compréis mucho. Que ya que dicen que por término medio cada uno de vosotros se compra un solo cartucho al año, que no falléis ni uno de vosotros a la cita. Y si todo sale bien, a lo mejor os volvemos a dar el mismo consejo el año que viene, por estas fechas y con mucha mejor cara. Con cara de 32, 64, 128 bits o de recreativa, que es mejor.

Por lo pronto, una despedida, adiós al 95. Y un hola de ilusión: ¿qué nos traerá el 96?



Enviad vuestras cartas a:"Buzón Todosega". Hobby Press, C/ de los Ciruelos, 4. 28.700, San Sebastián de los Reyes. MADRID

Preparados..., listos..., ¡ya!

¡Hola amigos! Primero quiero dar un saludo a todos los que intervenís en la creación de esta revista que me interesa muchísimo. Y después debo deciros que si ponéis un concurso o sorteo como "Los 3 de Mail", se supone que deberíais poner una lista con los ganadores de dicho sorteo en el siguiente número de la revista. Gracias.

Egoitz Hernando Quevedo, Basauri (Vizcaya)

Más páginas

¡Hola equipo de redacción! Tengo unas pequeñas quejas que contaros:

Respecto a Mr. Q, no sé por qué tarda tanto tiempo en contestar nuestras cartas. Si es necesario, ampliad su sección.

Otra cosa; hace algunos números alguien preguntó en la misma sección cómo se hacía un cartucho, y Mr. Q respondió que lo vería en la próxima revista, pero no ha salido. ¿Por qué?

Ya que he hablado de eso, estaría bien que formaseis una nueva sección en donde contaseis cómo van haciendo un juego; su evolución, su contenido, sus colores, de dónde surgió la idea para crearlo, etc.

Hasta otra y que sea para bien.

Yo, la Seu d'Urgell (Lleida).

Plan «Renove» III

Hola Buzón:

Soy un reciente lector de vuestra revista y creo que es muy buena, por lo que me gustaría comunicar a Sega una opinión mía a través de ella.

¿Por qué no realizar una especie de Plan Renove con las consolas? Imaginemos por ejemplo que la consola Neptuno sale en España a un precio de 50.000 pts (ya sé que es mucho imaginar). Pues bien, aquel usuario que quiera comprarse la nueva consola tendría dos opciones: si tiene una consola Sega, y según la tabla que adjunto (hecha a ojo), podría ahorrarse unas pelas (que siempre puede invertir en los juegos de su nueva consola).

La segunda opción sería para los que no tienen una consola Sega o no quieren desprenderse de la suya, y consistiría en ahorrar un poco más.

Me imagino que los directivos de Sega dirán que dónde se meten las consolas viejas, pero las pueden utilizar para repuesto, venderlas de ocasión o reciclarlas. De esta manera mantendrían contentos a sus usuarios y conseguirían vender más consolas y más juegos que de otra forma, y sin estas facilidades, nunca venderían.

Las asociaciones de consumidores pondrían el grito en el cielo porque con esta idea nunca sabrías si la consola que compras es nueva o de segunda mano, pero yo supongo que las grandes empresas no se arriesgan a timar al usuario.

Me temo que una revista no tiene mucha fuerza contra una gran compañía como Sega, pero imagino que si muchas revistas del sector se unieran en esta opción, acabarían dándose por aludidos.

Jesús García Revilla, Moguer (Huelva)

Las rebajas

Ya sé que muchos de nosotros lo hemos dicho muchas veces, pero yo insisto.

Ya está bien de estos precios. Que si nuevemilnosequé... que si oncemilnosecuántos... ¡Bah! De verdad, no sé de que van éstos de Sega. Es un palo que cada vez que queremos un simple juego tengamos que ir con 2.000 duros en el bolsillo (a veces más). Y total, para pasar unos buenos ratos frente a la televisión...

Para esto es mejor comprarse un simple "jueguecillo" de 4 ó 5.000 pts y al final acabas divirtiéndote lo mismo.

Ya sé que vosotros podéis hacer poca cosa, pero si al menos un directivo de Sega lee esta carta, podría decirle a su superior que baje por lo menos 500 pesetillas los precios. Sé que muchos lectores nos ponemos pesados en esto de los precios, pero tenemos toda la razón.

Joan Garrigó Lario, Tiana (Barcelona)

La redacción responde

Desgraciadamente, no hemos podido incluir la tabla que nos mandaba nuestro amigo de Huelva. Pero la hemos echado un vistazo y nos parece muy interesante, lo mismo que la idea del plan Renove. A ver si hay suerte y te hacen caso. En cuanto a lo del retraso en contestar las cartas, es el pan nuestro de cada día. Recibimos tantas que para atenderlas tendríamos que sacar números monográficos. El proceso de creación de los cartuchos siempre nos ha parecido muy interesante, pero siempre topamos con el problema de que los centros de producción suelen estar "inaccesibles" incluso para nosotros...

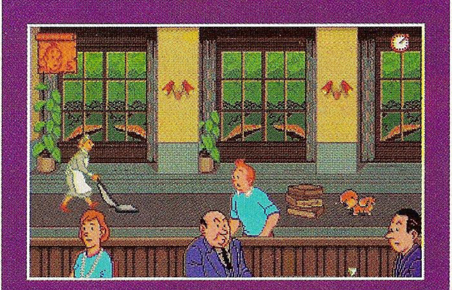
La Redacción



SEGA the GAME is NEVER Over.
CLASIFICADAS "X"
PRECIO RECOMENDADO
19.900ptas.
MEGA DRIVE 32X
LO MAS CALIENTE DE ESTE INVIERNO
ESTAS IMAGENES PUEDEN HERIR TU SENSIBILIDAD
FIFA SOCCER 96
Virtua Fighter
MEGA DRIVE 32X
MANTENER FUERA DEL ALCANCE DE LOS NIÑOS

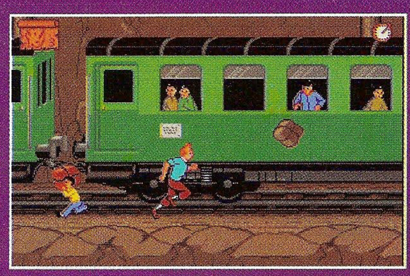
¡En primicia total para TodoSega!

TINTIN EN 16 BITS

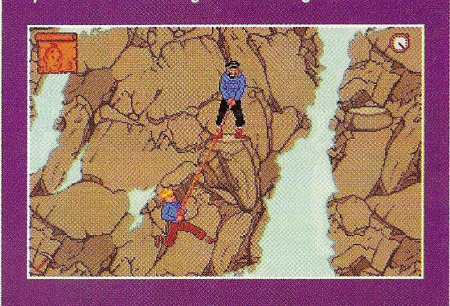


La inmortal creación de Hergé está de plena actualidad. Homenajes, programas especiales y por fin un cartucho. Un cartucho marca de la casa Infogrames y cuyas primeras imágenes os ofrecemos a continuación.

«Tintín en el Tibet» será un 16 megas para Mega Drive que tomará como base el cómic del mismo nombre. Con este argumento se desarrollará un juego diseñado en plan aventura en el que disfrutaremos de la animación y movimientos del intrépido reportero, en compañía de Haddock y Milu. Su lanzamiento en nuestro país parece complicada pero no conviene perder la esperanza tratándose de un personaje de tantos recursos.



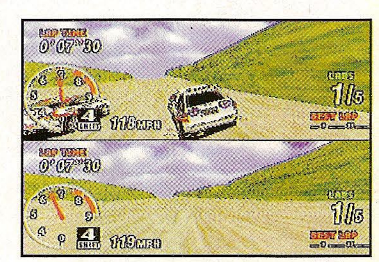
El ambiente misterioso del cómic será perfectamente recogido en la Mega Drive.

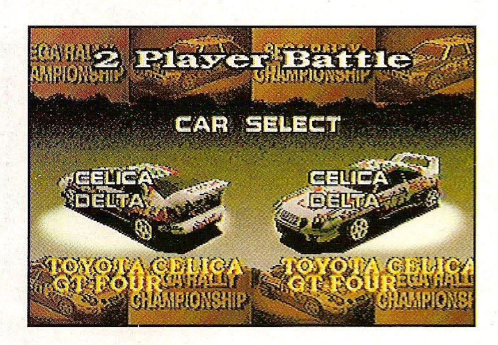


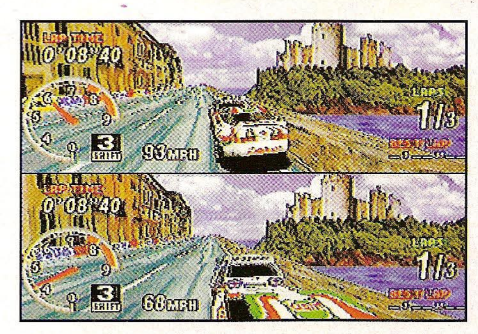
¡Primeras imágenes del modo dos jugadores!

«SEGA RALLY», EL DOBLE DE BUENO

El arcade de conducción por excelencia continúa su proceso de desarrollo para debutar en Saturn lo antes posible. El último "añadido" es el esperado modo dos jugadores que, como veis, se desenvolverá al estilo 'Split Screen' en versión horizontal y con posibilidad de elegir coche, escenario y número de vueltas para los dos participantes. Sega Rally está cada vez más listo para debutar. ¿Cuándo podremos jugar con él?





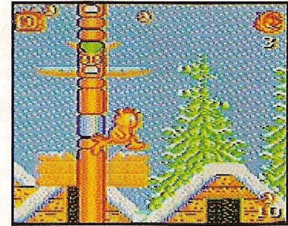


Plataformas mininas

GARFIELD, DE VISITA EN GAME GEAR

Garfield, el travieso gato, amenaza con repetir andanzas en la Game Gear con el mismo desparpajo que demostró en MD. El felino deberá repasar etapas históricas a golpe de plataforma y gracia continuada. Lo tendréis en diciembre, de la mano de Sega.





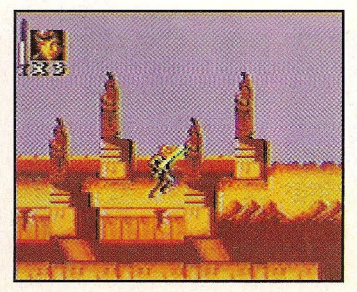
«Super Return of the Jedi» en GG

¡QUÉ LA FUERZA OS ACOMPAÑE!

Ha tardado en llegar pero por fin vamos a tener entre nuestras manos, antes de que acabe el año, la esperada tercera parte de "Star Wars" para GG gracias al buen hacer de la compañía THQ.

El argumento de «Return of Jedi» no se separará mucho de la película que le da nombre y el sistema de juego combinará las plataformas con el beat'em-up. Para jugar, podremos escoger entre Luke, la princesa Leia o el peludo compañero de Han Solo, Chewbacca.

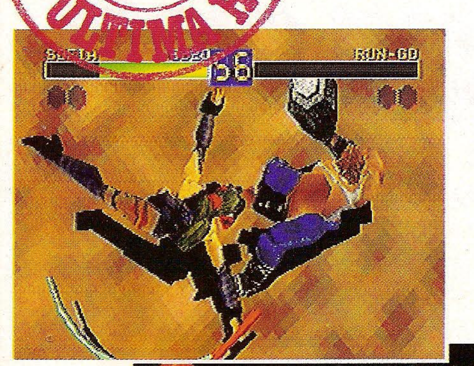






ULTIMA HORA ¡! ULTIMA HORA

En enero o febrero, a la venta
SATURN TENDRÁ TOHSHINDEN



Saturn incorporará en breve a su catálogo de juegos una versión alucinante del clásico Tohshinden. Programado por Takara, el compacto sorprenderá por su fidelidad al original y por las mejoras que los nipones han añadido, como la intro y una especie de modo historia con diálogos antes de los combates.

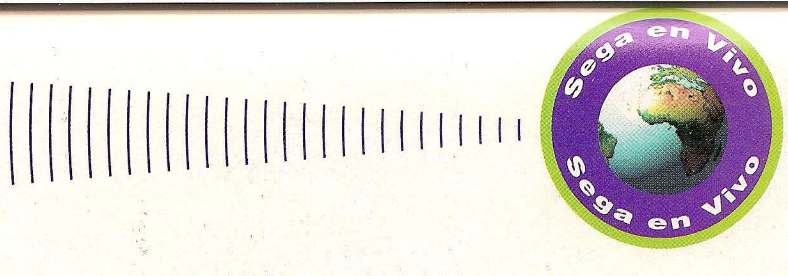
tball», es de Domark, y viene avalado por unos gráficos que tendrán poco que envidi.



Una idea "redonda"
NUEVO PAD DE LOGIC 3

Está demostrado que los pads tradicionales no transmiten toda la emoción que debieran a los juegos de carreras. Por eso Logic 3 ha creado un mando especial llamado 'Freewheel' que acabará con ese problema. Esta maravilla incorporará freno y acelerador en el mismo volante, con lo que la sensación de realismo estará mucho más conseguida. Su precio en Inglaterra rondará las 7.000 pesetas.





Por fin se pone a la venta
«ETERNAL CHAMPIONS CD»





Tras un largo periodo de contradictorios comunicados oficiales, «Eternal Champions CD» está ya en la calle. Las novedades que incluye esta versión compacta son: cuatro personajes completamente nuevos, cuatro 'fatalities' por luchador y una selección de escenarios totalmente retocada. Los aficionados a los buenos juegos de lucha están, otra vez, de enhorabuena.

GANADORES CONCURSO POWER RANGERS

Primer Premio: 10 vídeos de la serie de Tv "Power Rangers", un cartucho para consola Mega Drive y un reloj despertador "Power Rangers".

Laura Pérez Seguer. Zaragoza
David Sanz González. Vizcaya
Noel Rivas González. Salamanca
Carlos Caballero Barrero. Madrid
José Miguel Puche Diaz. Murcia

Segundo Premio: Cartucho "Power Rangers " y reloj despertador .
Esther Amigó Marcos. Zaragoza
Javier Porrero Nestares. Madrid
Guillem Gibert González. Barcelona
Angel Serrano Merino. Madrid
Carlos Gil Mascaró. Mallorca
Daniel Rabasco Martínez. Alicante
Agustín Pérez Miralles. Alicante
Juan González Pascual. Madrid
Manuel Cintas Angua. Sevilla
José A. Fraile García. Salamanca
Ismael Pinteño Viguara. Cádiz
Miguel Sutil Campins. Baleares
Ignacio Soriano Albors. Valencia
Alberto García Amos. Barcelona
Judit Chacón Prieto. Lérida

Aventuras de capa y espada en GG
UNA DE PIRATAS CON «CUTTHROAT ISLAND»

Id sacando punta a vuestro garfio y afilad cuanto antes el sable porque vais a necesitarlos en «Cuttroat Island», la última conversión desde el cine que nos llegará vía Acclaim. La cosa irá de piratas malísimos, de mapas del tesoro y de luchas a espadazos. La protagonista contará con una animación muy parecida a lo que pudimos ver en el «Príncipe de Persia», pero con el aliciente de poder realizar alucinantes golpes con la espada. Llegará en navidades, de la mano de Arcadia.



Diciembre de 1993. Sega "liga" el mejor juego de fútbol

PARECE QUE FUE AYER...

Así de deportivos comenzábamos el mes de diciembre de hace dos años. Portada futbolera y amplio reportaje en el interior que nos preparaban, ambos, para el inminente mundial americano del 94. Junto a esto, también repasábamos las novedades más rabiosas de la temporada prenavideña.

Sega en Vivo (Pag. 10). *"Activator, el periférico de moda. (...) Aunque si creíais que jamás iba a llegar a nuestro país, pues ya podéis empezar a albergar esperanzas porque nos han confirmado que el año que viene, no se sabe bien cuándo, estará disponible en estas tierras". Evidentemente, el "lince" que dio esta noticia se dedica actualmente a la cría de pollos congelados en el Sahara. Esto le pasa por fiarse de un fontanero bigotudo...*

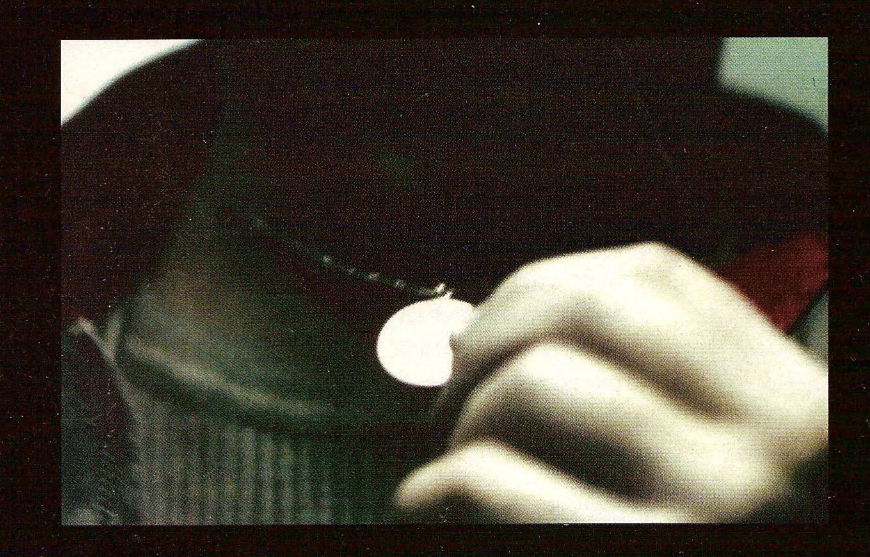
Sega en Vivo (Pag. 14). *"De buena fuente. Cliffhanger y Last Action Heroe serán convertidos a Mega CD en un tiempo record (...)" Esta noticia también fue obra del mismo individuo, por lo que no tuvimos ningún remordimiento a la hora de desterrarle a su actual ubicación espacio-temporal.*

Work in Progress (Pag. 19). *Entrevista a Richard Walker, programador de Prince of Persia para Mega Drive. Al ser preguntado sobre la versión Mega CD, que no había programado él, respondía lo siguiente: "... desde mi punto de vista ha sido demasiado cara y poco espectacular. Creo que la nuestra está más cerca de la de Super Nintendo que era excelente..." Huy, huy, huy. El señor no era modesto ni nada. Ya sabemos que las comparaciones son odiosas pero...*

Novedades (Pags. 32-85). *Menudas navidades que se aproximaban. La lista de juegos que rondaban el 90% era enorme. De entre todos ellos conviene resaltar el 93% de EA Soccer, el 92% de Sonic Spinball, de Mortal Kombat y de Desert Strike y el 90% de Sensible Soccer. Entre los juegos que menos nos gustaron: Wiz'n'Liz con un 69% y Gods con un 77%.*

Lo + Sega (Pags. 86-87). *Los juegos de Mega CD estrenan listas propias. El futuro comienza a ser realidad.*





Te
ha
llegado
la
hora

Viernes 24 a las 23:00 en La primera.
Viernes 24 a las 23:00 en Tele 5.
Sábado 25 a las 14:45 en Antena 3.

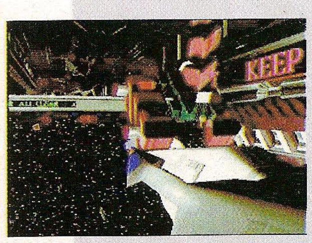




«Jupiter Strike»

"SHOOT'EM'UP" DE LUJO

Taito sigue haciendo lo que mejor se le da: divertir al personal. Un buen ejemplo de esto es «Jupiter Strike», el último matamarcianos para Saturn de la compañía japonesa, que Acclaim ha licenciado, y que promete entretener desde la primera partida. Las imágenes os darán una idea de lo que os espera cuando Arcadia pongan a la venta este arcade durante el 96.

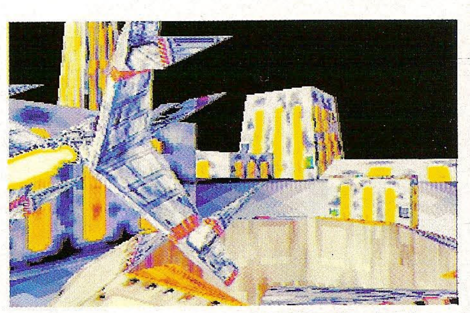




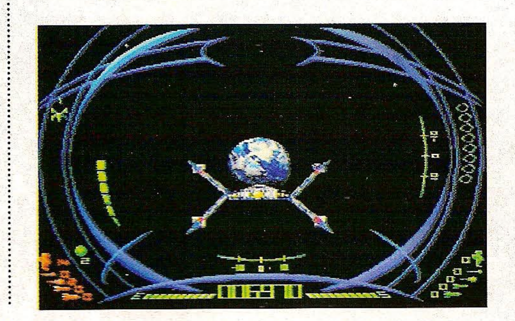
Combates estelares de la mano de SEGA

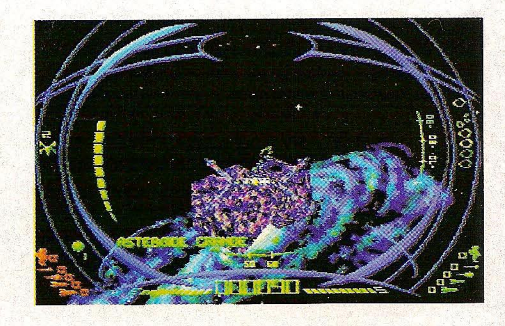
«DARXIDE», REVOLUCIÓN EN 32X

Los alienígenas lo tienen claro. Lo de 'Alf 'no se volverá a repetir si cumplís al pie de la letra las órdenes que os darán al comenzar cada fase de «Darxide». Para lograrlo, contaréis con la nave más potente de la galaxia y con un cartucho de 32 X que os sumergirá plenamente en un combate estelar donde sólo puede quedar uno: vosotros. Sega será la principal responsable de vuestros problemas y para diciembre, cómo no, lo podréis comprar en vuestra tienda preferida.



Todos los textos de pantalla estarán traducidos al castellano. Y esto, junto al desparrame poligonal, hará de Darxide un gran juego.





«Revolution X» en versión Saturn

TIROS A RITMO DE ROCK & ROLL

Los 32 bits no se van a quedar al margen de la revolución iniciada por Aerosmith, que por cierto está arrasando en recreativas. A partir del mes de diciembre podréis encontrar la versión creada por Acclaim para el soporte más potente de Sega. El juego mantiene las líneas maestras marcadas por la recreativa, manteniendo la perspectiva subjetiva y la opción de dos jugadores (puntos de mira) simultáneos. El desarrollo del arcade no será lineal ya que se podrá optar entre varios caminos diferentes.





El juego ofrecerá unos gráficos de similar calidad a los vistos en la recreativa.

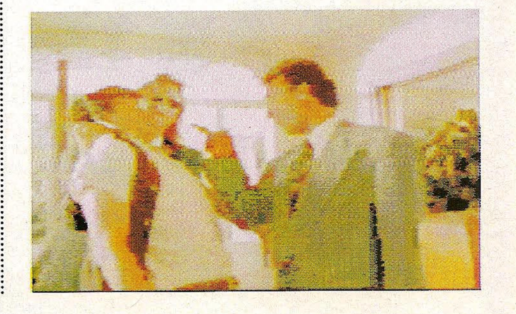


Aventura Compacta

«WIREHEAD», LO ULTIMO EN MEGA CD

Nueva aventura interactiva para el Mega CD. Siguiendo el esquema típico de estos juegos, «Wirehead» os meterá en la piel de un humanoide que se ve acosado por los malos de turno. El pad os servirá para transmitir las órdenes necesarias para ayudarle en su huida.







Los clásicos de siempre, en versión PC

SEGA SE HACE 'COMPATIBLE'

Sega acaba de anunciar oficialmente la creación de una nueva división dedicada exclusivamente a la conversión y comercialización de sus juegos de 16 y 32 bits para ordenadores PC. División que, si todo va como se espera, estará en marcha para finales de año.

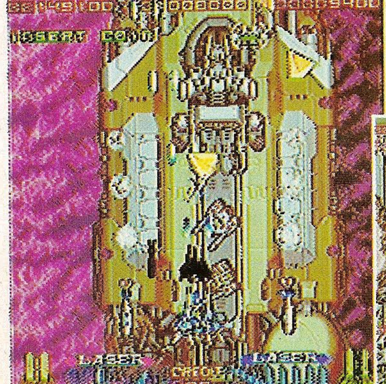
Los títulos que estrenarán esta sección serán versiones de juegos clásicos: "Virtua Fighter Remix", "Panzer Dragoon", "Ecco The Dolphin", "Comix Zone" y "Tomcat Alley", aunque ya se están alcanzando acuerdos para desarrollar juegos específicamente diseñados para este sistema. Por cierto que el sistema obliga al usuario a disponer de un Pentium bajo entorno Windows 95.

Las conversiones de Saturn a PC se realizarán gracias al acuerdo firmado entre SEGA y la empresa americana Diamond Multimedia, que se encargará de la producción de una tarjeta gráfica aceleradora, de nombre 3D Edge, a través de la que se conectarán los pads al PC a la vez que agiliza el tratamiento de polígonos. El precio de los juegos: entre las 5.990 y las 9.990 pesetas.

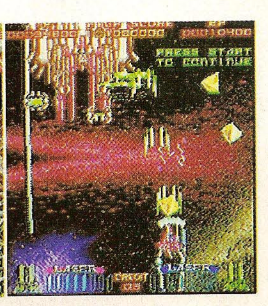
Con genuino sabor a 'mata-mata'...

«GALACTIC ATTACK» PARA SATURN

Puro sabor a arcade de siempre. Bajo esta consigna llegará en diciembre un matamarcianos de tono clásico para Saturn, realizado por Taito y distribuido en toda Europa por Acclaim. «Galactic Attack» nos invitará a disfrutar de una acción sin límites, en pleno espacio, y sobre tres detalles que alucinarán al personal. Uno, el cuidado nivel gráfico; dos, la extremada carga de jugabilidad; y tres, la posibilidad de alternar el scroll: horizontal o vertical. El juego, claro, llegará de la mano de Arcadia.

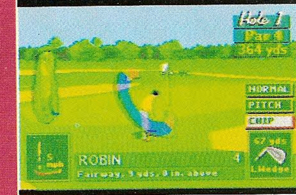






SEGA FLASHES

«PGA TOUR'96» EN GG



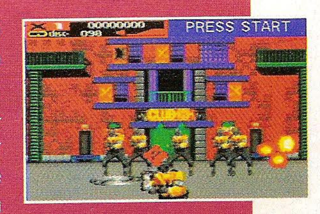
Avalanchas deportiva para una Game Gear que no se priva de nada. Antes nos hemos topado con un nuevo juego de béisbol, ahora vamos a por lo último en golf. Se llama «PGA Tour'96», tiene 4 megas y es una de las apuestas más firmes de THQ (licencia Electronic Arts) para el año que termina. En la calle, de la mano de SEGA.

«WING ARMS» SE RETRASA



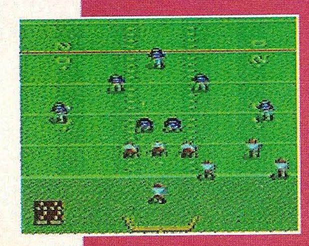
Cuando parecía que ya íbamos a poder disfrutar finalmente de «Wing Arms», Sega anuncia un retraso en las fechas del lanzamiento y nos obliga a esperar hasta el mes de febrero del 96. Vista la calidad del juego no nos queda más remedio que resignarnos y aguardar hasta el mes de los enamorados.

«REVOLUTION X» EN MD



La Mega Drive tampoco se 'librará' del acoso de los chicos de Aerosmith. Anunciada ya la versión Saturn, sólo nos quedaba por saber la fecha de salida de la de 16 bits, y la espera ya toca a su fin. Arcadia nos confirma enero del año que viene como día D, lo que supondrá al menos un mes de retraso frente a su estreno en Saturn.

«NFL QUARTERBACK CLUB '96»

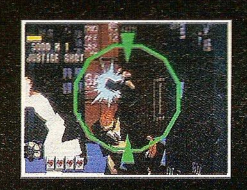


Acclaim se apoderará de la GG con otro cartucho deportivo. La cosa va de fútbol americano y a vuestra disposición tendréis un montón de tácticas tanto para atacar como para defender. Gráficamente disfrutaréis de una vista aérea que os mostrará con todo lujo de detalles lo que ocurra en el terreno de juego.



Ya
hay
pena
de
muerte











Vídeo CD para Saturn antes de lo previsto

LA TARJETA MPEG YA ESTÁ A LA VENTA

Ver 'videopelículas' de calidad digital en la Saturn ya es una realidad. Desde este mismo mes de noviembre y por un precio que oscilará entre las 29.000 y las 32.000 pesetas, según dónde lo compres, vuestra Saturn se puede convertir en un sistema multimedia de excelente calidad. Simplemente por el hecho de conectar esta tarjeta MPEG en la ranura de expansión posterior de la consola tendréis acceso a un montón de nuevas posibilidades hasta ahora inéditas en las 'máquinas tradicionales'.



Junto a la tarjeta, y por el mismo precio, recibiréis un CD de demostración que contiene algunos videoclips de grupos musicales. Entre ellos, U2, Bon Jovi, Elton John, Eric Clapton, Pink Floyd o el mismísimo Sting.

La compatibilidad de esta tarjeta es total con cualquiera de los títulos lanzados por la multinacional Philips para su CD-I ("Black Rain", "Juego de Patriotas", "La Caza del Octubre Rojo", etc), por lo que el catálogo de videopelículas y videoclips a vuestra disposición será muy amplio desde el principio.

Regresa el mito

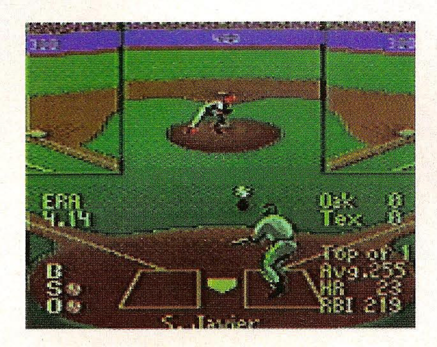
«FIFA '96», A GOLEAR EN GAME GEAR

Ya se encuentra disponible para la portátil la penúltima versión del popular FIFA 96. Programado por Probe, bajo licencia THQ, en sus cuatro megas descubriréis hasta ocho ligas nacionales y una mundial para que gocéis del mejor sabor del deporte rey. Además os encontraréis con los equipos más destacados de cada país (no hay nombres reales) y con un sistema de juego clavadito al de las versiones grandes. Sega será quien se encargue de distribuir el cartucho en nuestro país.

Béisbol de calidad en la portáti

«BIG HURT»

El deporte va a seguir apoderándose de Game Gear durante estas fechas, puesto que «Frank Thomas 'Big Hurt' Baseball», el cartucho de Acclaim, tiene previsto lanzamiento para este mismo mes. Será Arcadia la compañía que ponga en la calle esta maravilla con sabor a bateadores yankees.



¡¡Primeras imágenes!!

LLEGA «RISE OF THE ROBOTS 2»





Los Cyborgs siguen en pie de guerra y más ahora que se confirma la salida de «Rise of the Robots 2» en versión Saturn. Será en febrero cuando podamos comprobar si los 28 luchadores que presenta (30 movimientos básicos y 4 especiales por cabeza), los 12 escenarios interactivos, el renovado scroll y los nuevos gráficos entusiasman a los incondicionales del género. Brian May, guitarrista de Queen, será el responsable de amenizar esta genuina secuela de Acclaim.

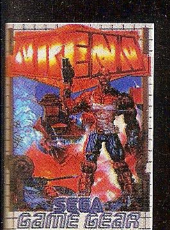


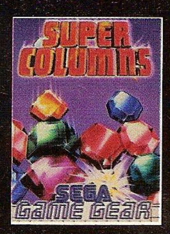


SEGA the GAME is NEVER Over.

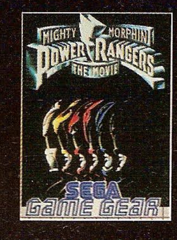
GAME GEAR
ES LA ÚNICA CONSOLA PORTÁTIL
QUE TIENE INFINIDAD DE JUEGOS
A TODO COLOR
QUE NO TE EMPLUMEN A BLANCO Y NEGRO.

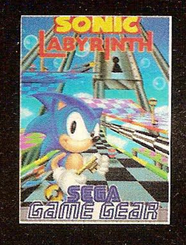
EsTaTe AlLoRo

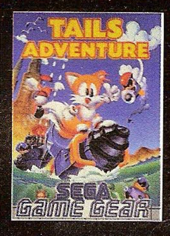


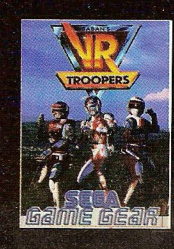












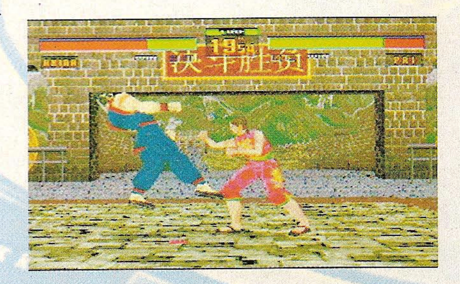
GAME GEAR

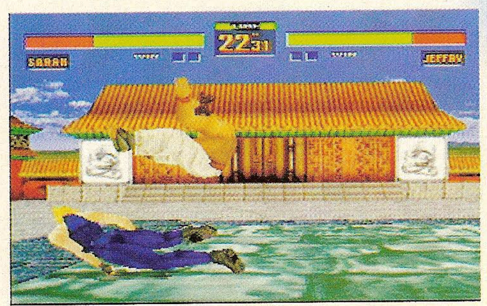
Virtua Fighter 2

Saturn golpea de nuevo

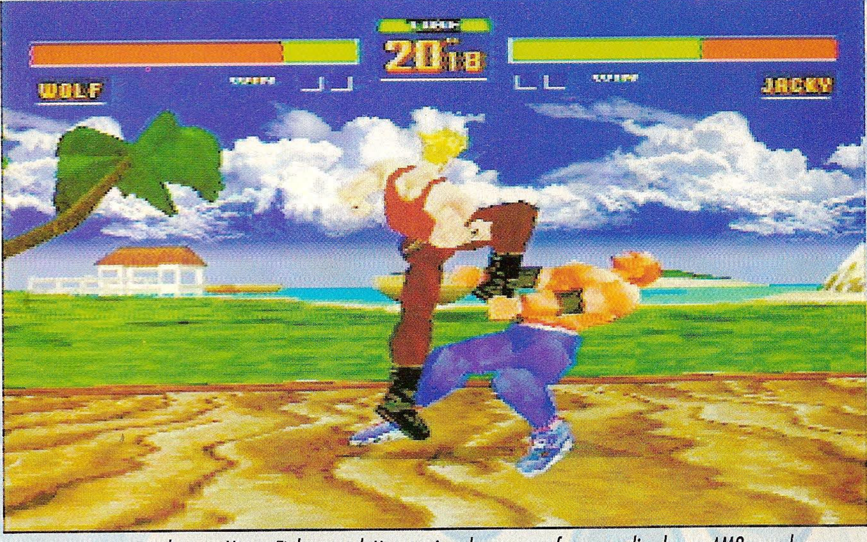
AM2 acomete de nuevo una difícil tarea: trasladar un éxito arcade a Saturn. Se nota que la experiencia es un grado porque, esta vez, han conseguido bordarlo.

La saga Virtua Fighter sigue dando mucho que hablar en los últimos meses. Primero fue la versión Remix y ahora se nos viene encima una segunda entrega que va a superar a sus predecesoras en todos los campos. Para empezar tendrá dos luchadores nuevos (Lio y Shun), a la vez que se introducirá mapeado de texturas 'a tutiplén', tanto en los escenarios como en los propios participantes del torneo. El resto de luchadores también ha recibido su correspondiente retoque gráfico y ahora van a mostrar un aspecto más fiero y real, a pesar de que el tamaño se ha visto ligeramente reducido. A cambio de esta pérdida, nuestros héroes ganarán en rapidez y brillo. Volviendo a los decorados, puede que os interese saber que en esta versión dejarán de ser los desangelados parajes que 'sufrimos' anteriormente para pasar a mostrar unos detalles totalmente alucinantes.





Los fondos destacarán mucho más que en la primera entrega gracias a la inclusión de nuevos elementos decorativos.

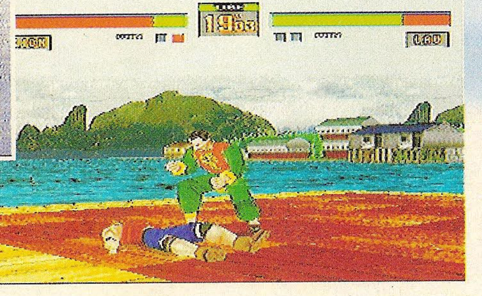


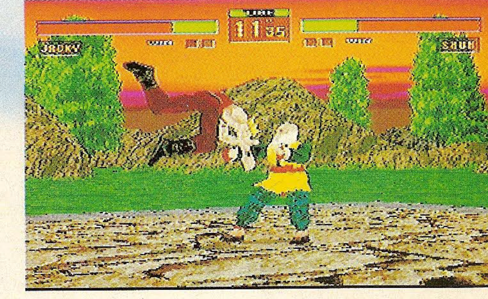
A poco que conozcáis la saga Virtua Fighter, podréis apreciar el enorme esfuerzo realizado por AM2 para lograr trasladar todo lo bueno de la recreativa hasta vuestra propia casa.

Los luchadores, habrá dos nuevos, tendrán un aspecto más fiero y real.



Los nuevos luchadores vendrán acompañados de nuevos golpes aun más espectaculares y de animaciones más fluidas.



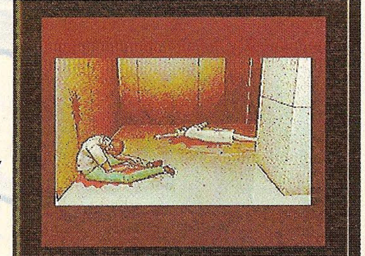


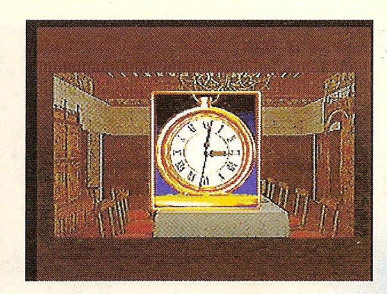
D

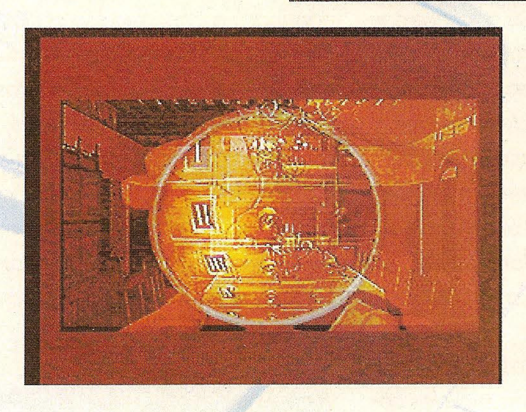
Arrasa en Japón

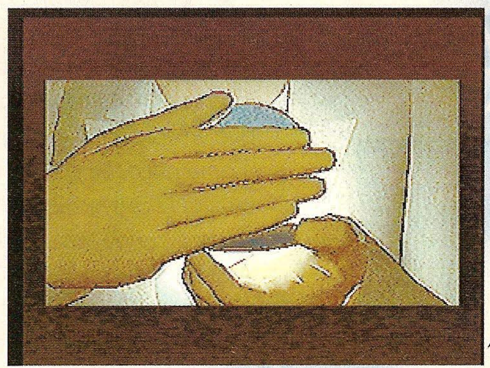
Bajo este escueto nombre se oculta una increíble aventura al más puro estilo «The Seven Guest» que está arrasando en Japón. La responsable del fenómeno es Acclaim y, como podéis apreciar en la imágenes, es todo un ejemplo de lo que una buena aventura debe ofrecer gráficamente. En la calle, en febrero del 96.

Misteriosos asesinatos, escenarios sombríos y sorpresas tras cada recodo del camino es lo que os espera en «D».



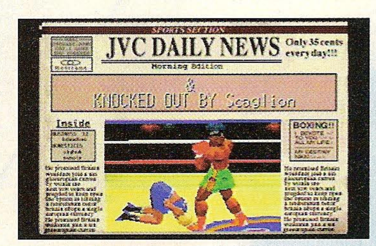




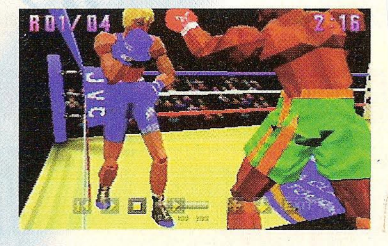


Victory Boxing

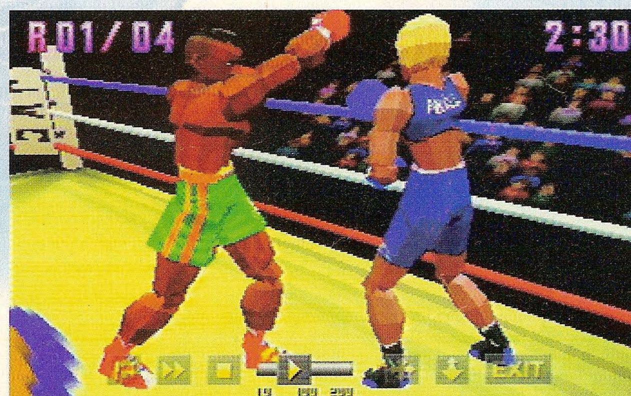
Boxeo desde todos los puntos de vista

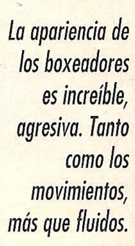

SPORTS SECTION
JVC DAILY NEWS
Only 35cents every day!!!
Morning Edition
KNOCKED OUT BY Scaglion

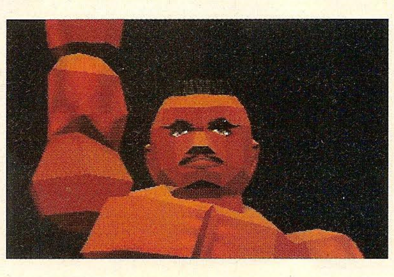
Los periódicos se harán eco del resultado de los combates tras su finalización.



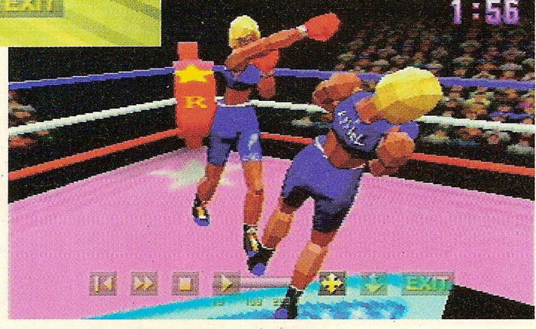
Ya podéis ir calzándoos los guantes porque JVC os va a meter de lleno en un combate de boxeo absolutamente real. En él, aparte de poder repartir mamporros, tendréis la posibilidad de crear vuestro propio boxeador y dirigir su entrenamiento. A la hora de luchar, dispondréis de más de 10 cámaras para alternar la vista, incluyendo una subjetiva.







La apariencia de los boxeadores es increíble, agresiva. Tanto como los movimientos, más que fluidos.



Rayman

Simpático ejemplar

Las plataformas regresarán a la 32 bits de Sega antes de lo que pensáis. La compañía Ubi Soft (la misma de "Street Racer") está a punto de lanzar al mercado un juego de los que gustan a los amantes de los saltos imposibles. Su protagonista es Rayman, un simpático personajillo de difícil catalogación que además de dar nombre al compacto tendrá la tarea de rescatar a los sufridos Electones. La propia Ubi Soft se está encargando de su distribución desde ya mismo.







Rayman es posiblemente uno de los juegos más bonitos (y difíciles) que podremos saborear en Saturn.



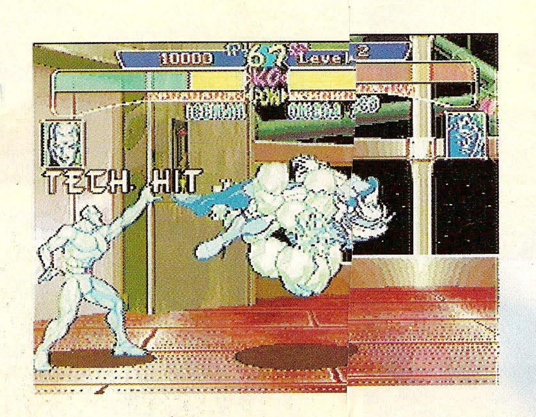
La competencia comienza a ser algo habitual en Saturn. A partir de ahora «Virtua Fighter» se las tendrá que ver con nuevos aspirantes que le desafían de igual a igual.

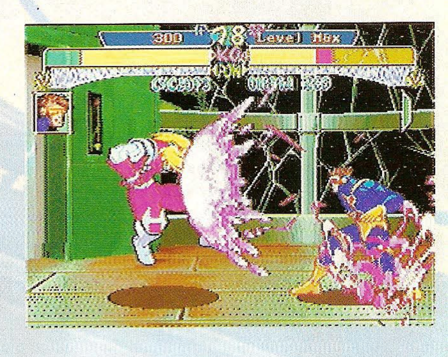
X MEN

Lo más bestia en lucha

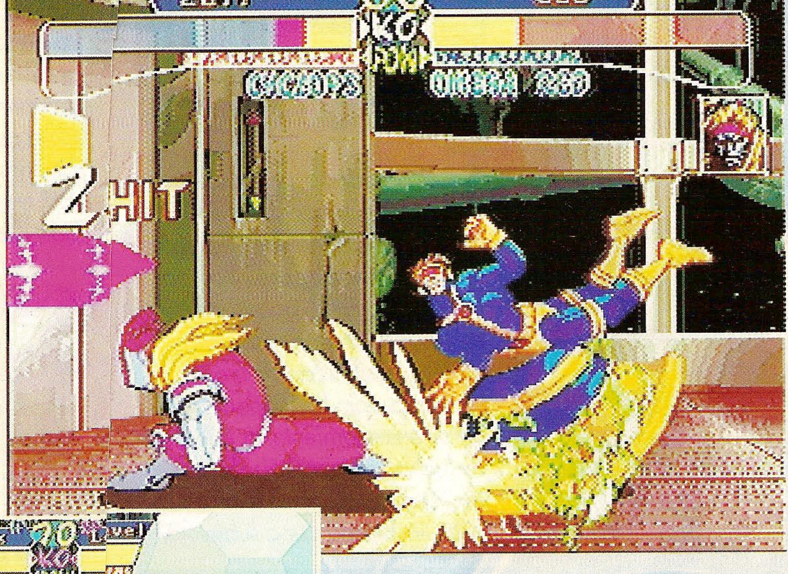
Acclaim sigue sacando todo el jugo posible a su acuerdo con la Marvel y para los próximos meses nos propone un juego de lucha 'one vs one' que no va a tener nada que envidiar a otros competidores del mismo estilo. Se trata ni más ni menos que de la conversión del éxito de las recreativas «X-Men. Children of the Atom», que apadrinase la compañía americana Capcom.

Los protagonistas serán los mismísimos súper héroes que conocemos de los cómics y que, para la ocasión, desempolvarán el tarro de las esencias logrando un juego tan divertido como agradable a la vista, en el que cada personaje dominará a la perfección varios golpes de ésos que hacen temblar la pantalla del televisor. Wolverine, Cyclops, Iceman o Storm, por citar algunos, se las verán cara a cara con los archienemigos más famosos del Universo en un típico combate al mejor de tres asaltos que marcará un hito en la historia de los juegos de lucha. Sólo habrá que esperar hasta enero...

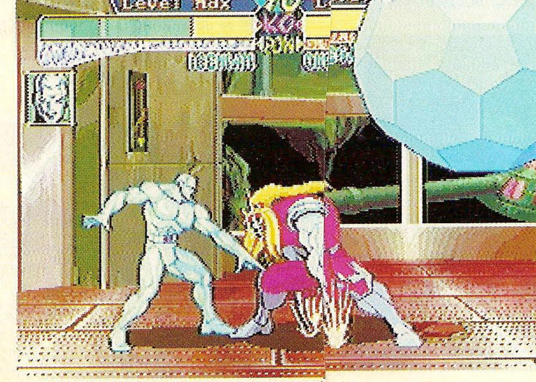


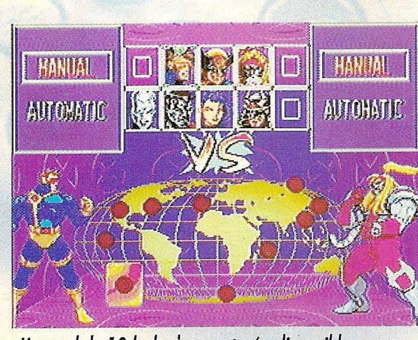


Wolverine, Cyclops, Iceman, Storm y compañía se enfrentarán a los enemigos más famosos del Universo.



El tamaño de los luchadores os dejará con la boca abierta. Este gran tamaño no afectará en absoluto a la agilidad de unos súper héroes que seguirán demostrando su agilidad y desparpajo a la hora de desplazarse y zurrar a los malos.





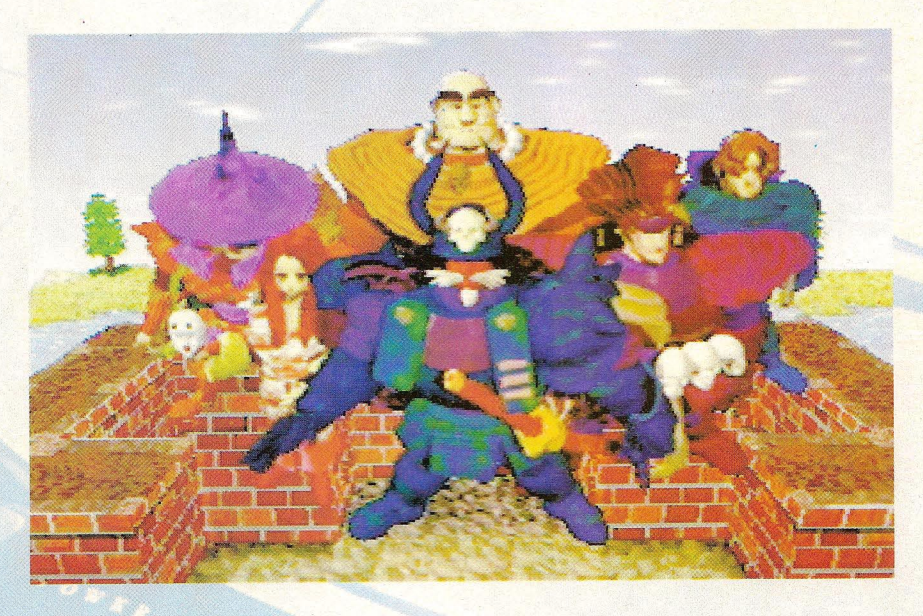
Un total de 10 luchadores estarán disponibles para elegir. A este número, tendréis que añadirle los clásicos jefes finales no seleccionables.

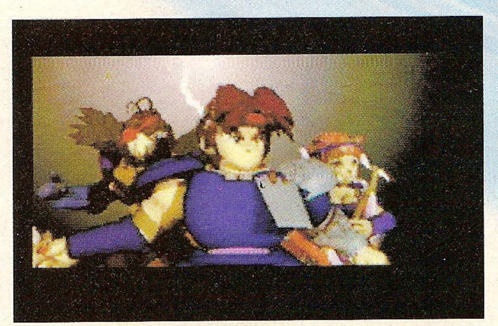
SEGA SATURN

MYSTARIA

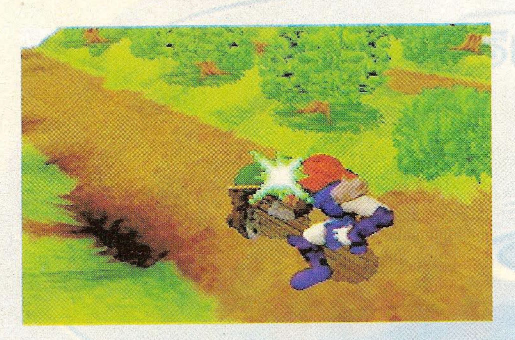
Rol con sabor a 'render'

Mientras los títulos de rol para los 16 bits se distancian en el tiempo, en Saturn comienza a producirse una avalancha de juegos que promete diversión para rato.

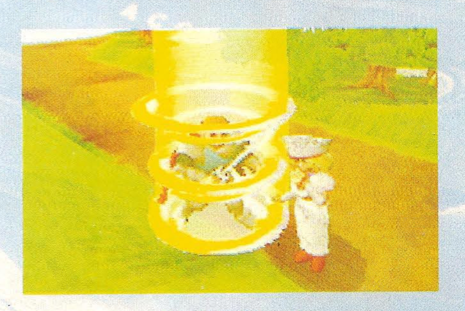




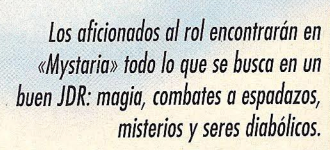
Los personajes protagonistas dejarán de tener un aspecto plano y pasarán a lucir así de resultones.



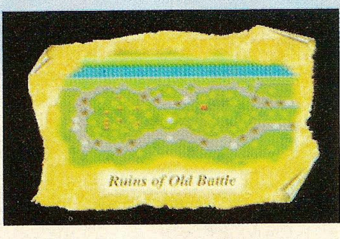
De la mano del mismo equipo que creó la saga Shining Force, y aprovechando las enormes posibilidades de Saturn, nos va a llegar en breve un JDR de nombre «Mystaria» y altas pretensiones.
«Mystaria»retomará el sistema de juego que tan bien funcionó en los Shining Force de 16 bits, aunque en esta ocasión se ha optado por una vista aérea que muestra más terreno en las fases de movimiento y por unas animaciones renderizadas de gran calidad para los combates.
Desde que se estrenara a últimos de julio en Japón bajo el título de «RigLord Saga», este juego se ha colocado entre los preferidos por el exigente mercado nipón, lo que os dará idea aproximada de lo que se nos viene encima.
Será la propia Sega quien se encargue de traérnoslo y se espera que su salida no se retrase más allá de Navidad. Pronto lo tendréis comentado.



Es un JDR de ésos que crean escuela y uno de los preferidos por el exigente público nipón.

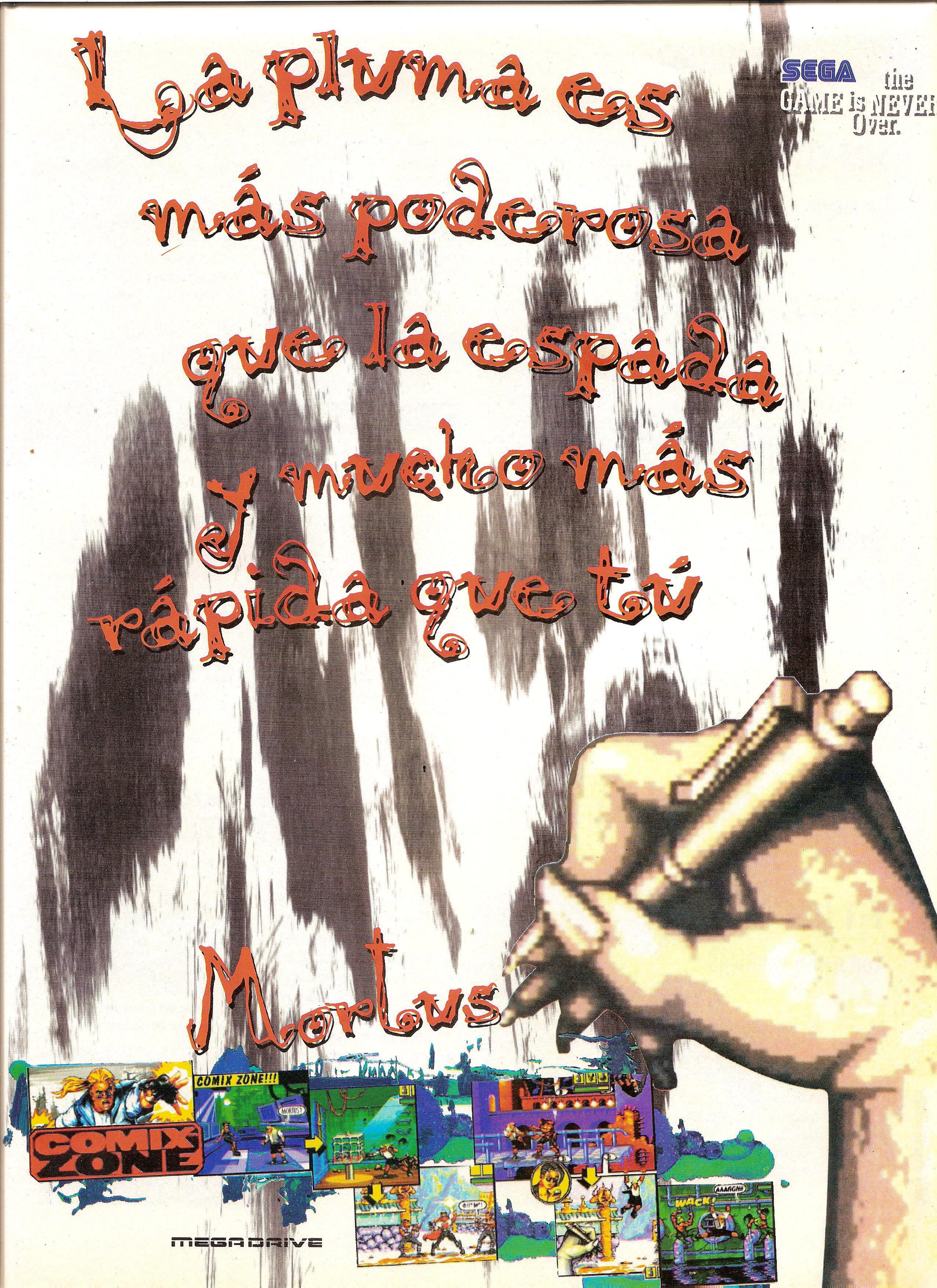


Los aficionados al rol encontrarán en «Mystaria» todo lo que se busca en un buen JDR: magia, combates a espadazos, misterios y seres diabólicos.









La pluma es
más poderosa
que la espada
y mucho más
rápida que tú
Mortus
SEGA
the GAME is NEVER Over.
COMIX ZONE!!!
COMIX ZONE
WACK!
MEGADRIVE

SIM CITY 2000

De mayor, constructor

Crear una ciudad entera y verla crecer bajo vuestras manos va a ser algo mucho más sencillo gracias a «Sim City 2000». Con este juego, podréis hacer realidad vuestros sueños más ocultos y subir los impuestos, hacer carreteras, campos de fútbol o cualquier otro edificio que se os antoje. Sega os da la oportunidad de soñar despiertos.





Elegir la distribución de los edificios será una de vuestras tareas más complicadas. ¡A nadie le gusta tener una fábrica al lado de casa!



El clásico de los ordenadores inicia su andadura 'consolera' con una versión Saturn que no ha perdido ni una gota de calidad.

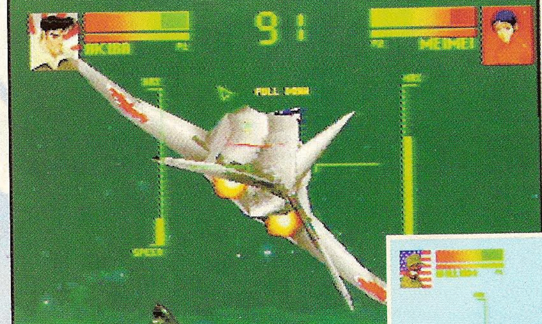
Seréis los amos absolutos de la ciudad que creéis.



Deadly Skies

Cielos peligrosos

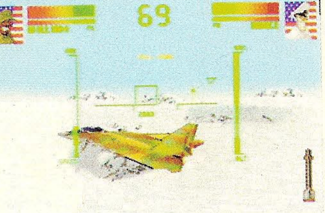
El clásico «After Burner» ya tiene sucesor. Sus responsables, la gente de JVC y el nombre, «Deadly Skies». No, no será una continuación de aquel mítico título, pero sí que compartirá con éste planteamiento y mecánica de juego. El avión protagonista tampoco será fijo y habrá una buena colección de naves para elegir. Nos lo traerá Arcadia en los próximos meses.



Durante el vuelo, podremos cambiar de vista para controlar todo lo que ocurra a nuestros costados y por detrás. Así no nos llevaremos disgustos.







La calidad de los aviones de combate será excelente, pues sus diseños serán casi exactas a los de los modelos originales.

F-1 Live

Con olor a velocidad

Pisa el acelerador a fondo y prepárate a disfrutar de la velocidad en estado puro. Después de probar las carreras Indy («Daytona») y las futuristas («Cyber Speedway»), el siguiente paso es meterse en el pellejo de un piloto de Fórmula 1. La oportunidad os la va a dar Sega y os podemos asegurar que puestos a conducir, «F-1 Live» os va a dejar pegados al asiento.



Podremos conducir el coche tanto desde dentro como desde una vista posterior.



En los boxes tendremos ocasión de modificar nuestro bólido en lo tocante a neumáticos, alerones y combustible.



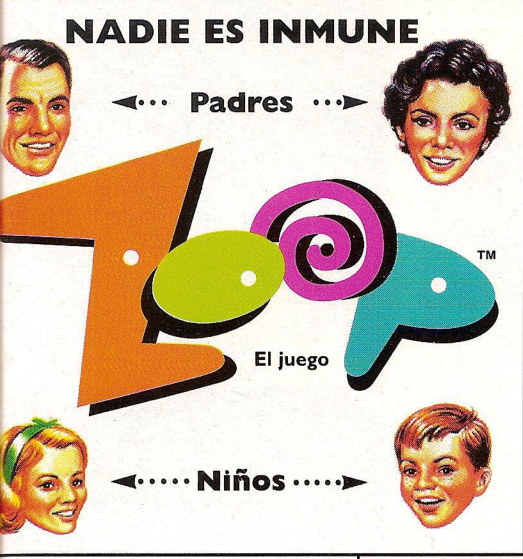


LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE PASAR EL TIEMPO



ZOOP. TAL VEZ YA ESTÉS ENGANCHADO

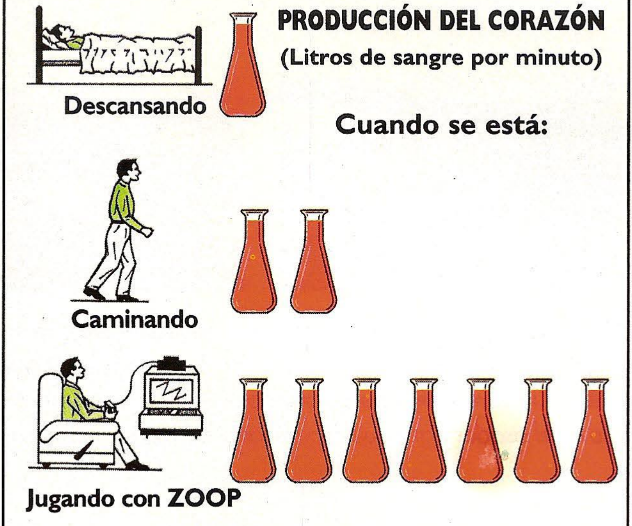
NADIE ES INMUNE

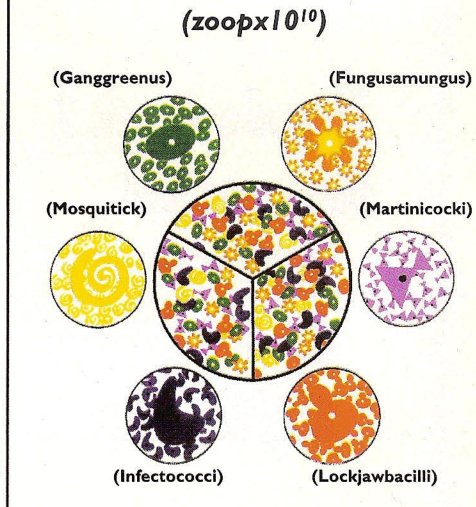


PRODUCCIÓN DEL CORAZÓN

(Litros de sangre por minuto)

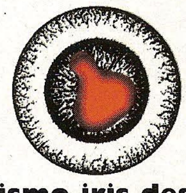
Cuando se está:





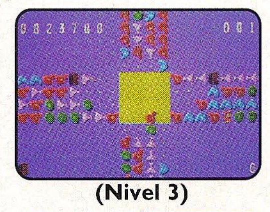


Un iris sano

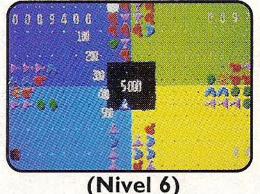


El mismo iris después de jugar con ZOOP.

Etapas de ZOOP



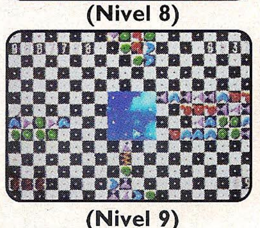
(Nivel 3)



(Nivel 6)

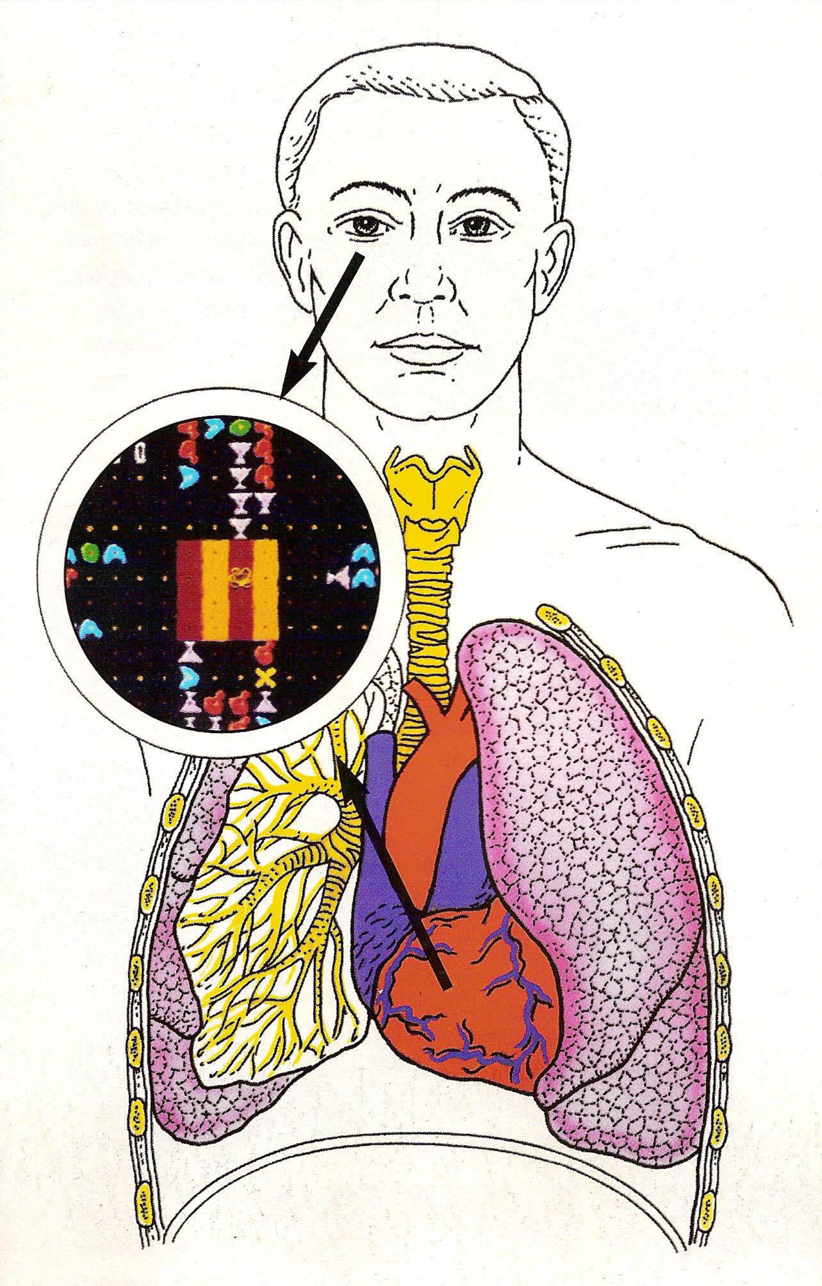


(Nivel 8)



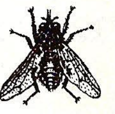
(Nivel 9)

(Este modelo continúa hasta que, desgraciadamente, provoca el desfallecimiento)



Parece un videojuego inofensivo hasta que entra en la sangre y se mezcla con tu ADN. Para remediar esta afección debemos aprender sus movimientos, comprender sus pensamientos y anticiparnos al siguiente movimiento. Sólo así podremos empezar la batalla y vencer a este asesino.

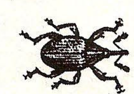
Portadores conocidos de ZOOP



MEGADRIVE™



SUPERNINTENDO



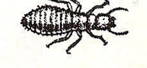
GAME BOY™

CD-ROM



MACINTOSH™

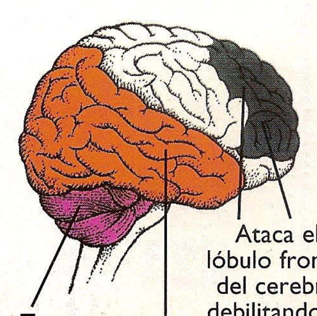
PC



PLAYSTATION™

SEGA SATURN

Cómo afecta ZOOP al cerebro.



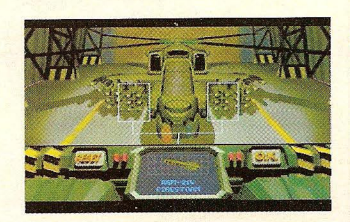
Ataca el lóbulo frontal del cerebro debilitando el juicio, el conocimiento y la razón.

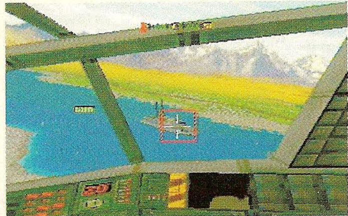
Te come lentamente el cerebelo restringiendo el movimiento, la coordinación y el equilibrio

Produce cambios en la médula causando irregularidades en la digestión, en la respiración y en el ritmo cardiaco.

ThunderHawk 2

Destrucción total



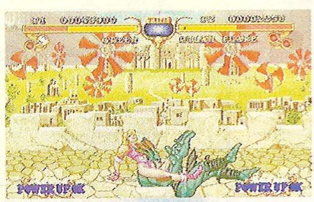




Ya disponemos de las primeras imágenes del que muchos ya consideran el mejor simulador de vuelo para Saturn. Core, la compañía que ha creado esta joya, ha puesto toda la carne en el asador para que supere todo lo visto hasta ahora.

Golden Axe. The Duel

El regreso de un clásico



No faltarán los golpes especiales. Al menos cuatro por luchador.



Golden Axe abandonará el beat'em-up que le hizo tan famoso para pasarse a la lucha 'one vs one'. El resultado de esta migración no ha podido ser mejor y los más exigentes encontrarán en él todo aquello que busquen: muchos personajes, golpes especiales, escenarios alucinantes, items al estilo «Samurai Shodown»... Todo, muy pronto en casa.

Mortal Kombat 2

El clásico se convierte

Ha tardado en llegar pero ya está aquí. «Mortal Kombat 2» ya tiene versión Saturn y por lo que hemos podido ver, se acerca mucho a lo que ofrecía la recreativa original. Tanto el tamaño de los luchadores como su respuesta al pad lo convierten en uno de los candidatos a romper esta Navidad.



Saturn os demostrará qué es capaz de hacer con clásicos de la talla de MK2.

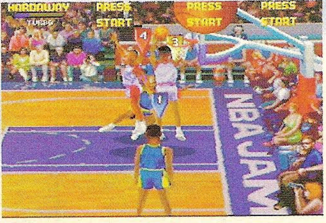




NBA JAM T.E.

Made in USA

Al igual que ocurre con «MK2», «NBA Jam T.E.» llega algo tarde con respecto a otras versiones, pero, a juzgar por las imágenes, la espera merecerá la pena ya que gráficamente la gente de Acclaim ha conseguido realizar un trabajo excepcional. Para las Navidades, ya podréis empezar a meter canastas como locos de la mano de Arcadia.





Las caras de los jugadores reales de la NBA estarán digitalizadas con todo detalle.

El ojo nipón



Sega pondrá a la venta a finales de este año una tarjeta gráfica aceleradora que permitirá a los usuarios de un PC (se supone que un Pentium bajo entorno Windows 95) jugar con cualquier compacto programado especialmente para Sega Saturn. La tarjeta se llama '3D Edge' y está basada en la tecnología que ofrece el chip acelerador multimedia NV1, diseñado por la empresa californiana NVIDIA. Incluye un par de puertos de control para que conectéis los pads de Saturn y se comercializará junto al juego «Virtua Fighter Remix», uno de los emblemáticos para la 32 bits.

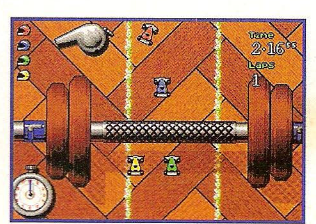
La empresa que se encargará de la producción de la tarjeta es Diamond Multimedia, de origen califroniano, mientras que SEGA PC, una nueva división creada por Sega para la ocasión, hará lo propio con la distribución de este software compatible.

Como veis, Sega ha iniciado una reconversión hacia lo versátil que deja bien clara su postura de ampliar horizontes a la máxima velocidad y sin olvidar ni un detalle. La noticia, gestada desde principio de año, sobre todo a base de ahora consistentes rumores, y rubricada durante el mes de julio, no hace sino confirmar la tendencia hacia lo compatible que le espera al mundo del videojuego.

Quizá aún es demasiado pronto para juzgar el acontecimiento, pero no posiblemente para sacar la primera conclusión: A partir de enero podremos jugar con una Saturn sin tener una Saturn.



Esta vez hemos 'Forzado la máquina a tope', para conseguir mejorar a su antecesor:

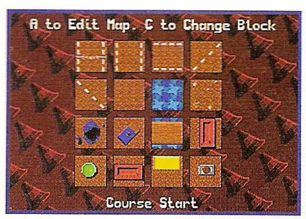


60 impresionantes pistas.



8 Jugadores simultáneos

J•CART™ incluido



Nueva función con la podrás crear tus propios circuitos.

Más Bonus y secretos por descubrir.





MEGA DRIVE



Si te gusta el juego sucio, no busques más, este es tu juego.

12 super coches con características propias



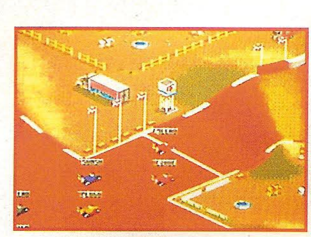
4 Jugadores simultáneos



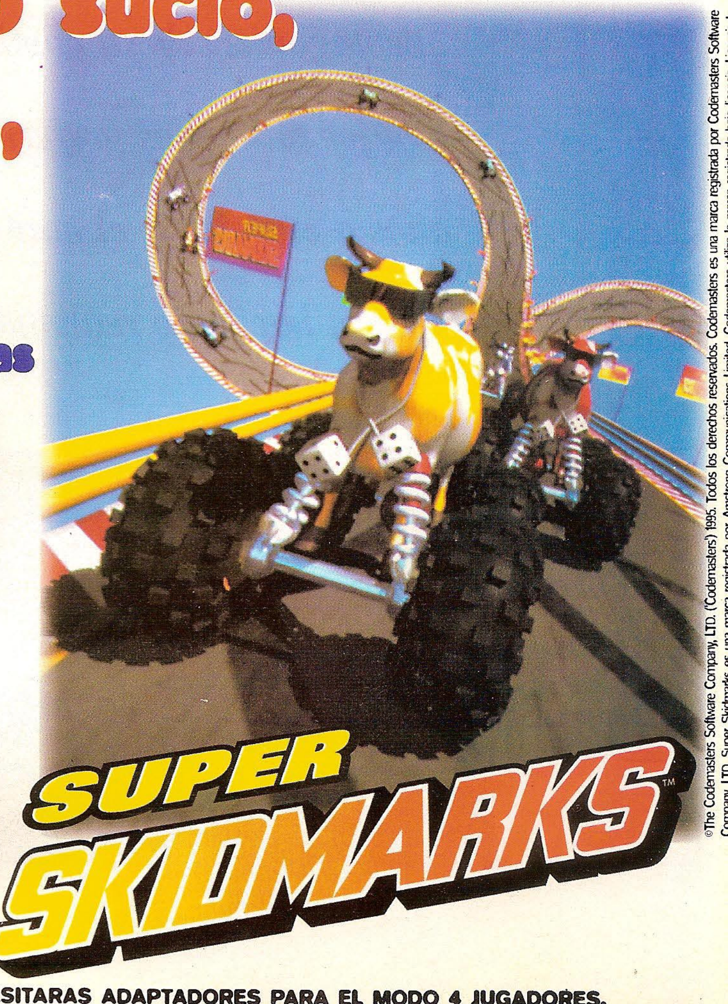


J•CART™ incluido

48 pistas en 3D



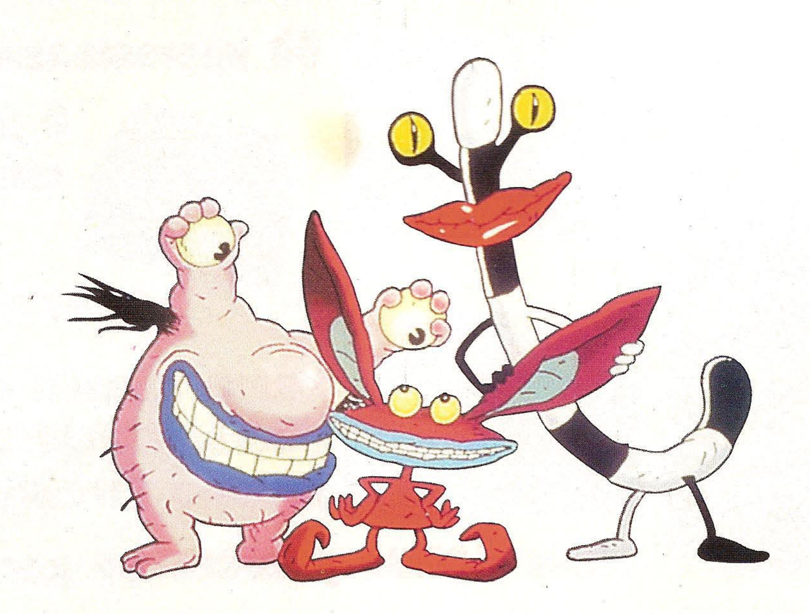
y sobre todo mucha, mucha velocidad y mucha, mucha acción.

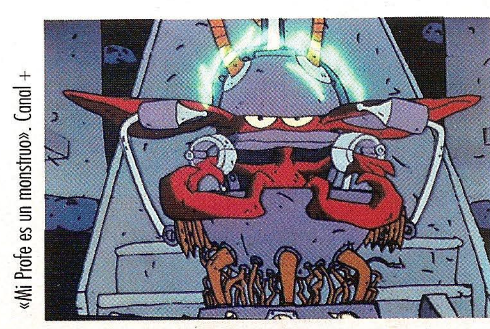


CON J • CART, EL INNOVADOR SISTEMA DE CODEMASTERS, NO NECESITARAS ADAPTADORES PARA EL MODO 4 JUGADORES.

CLÁSICOS

En los próximos meses, saldrán a la luz nuevos juegos basados en comics y series de dibujos animados





«Mi Profe es un monstruo». Canal +

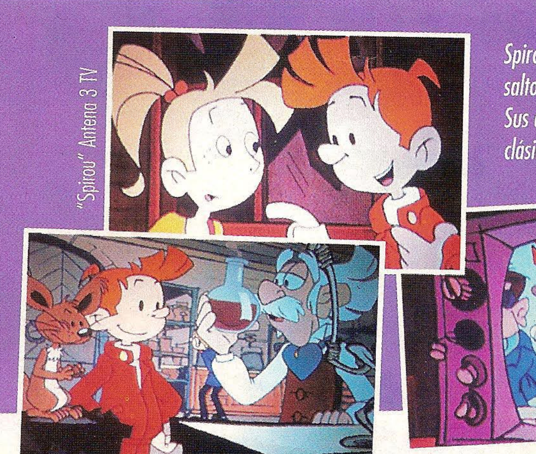
«Phantom 2040». Canal +

¿Quién no ha soñado alguna vez con ser el protagonista de su cómic o de su serie de dibujos animados preferida? Pues de unos años a esta parte, el mundo del videojuego lleva haciendo realidad miles de sueños.

El cine, la televisión y los comics forman un triángulo mágico del que se nutre la oferta de videojuegos en un elevado porcentaje. No hay compañía programadora que no apueste fuerte por conseguir una licencia para usar ídolos de estos medios en sus productos. Resulta inconcebible, por ejemplo, pensar en Virgin sin acordarse de las apariciones de Simba, Ali o Mowgli. Algo parecido sucede con Disney y su dúo de artistas Donald y Mickey. Las apariciones del ratón californiano darían para escribir un tratado completo, mientras que su emplumado amigo está a punto de igualarle (en estas mismas páginas podréis comprobarlo en «Maui Mallard»). También Goofy y los Bonkers han probado las mieles del éxito en este enorme pastel que es el mundo del videojuego. Pero esto sólo es la punta del iceberg, la parte más llamativa del asunto...

DE AYER A HOY

Puestos a recordar, quizá sería bueno echar un vistazo hacia aquellos personajes que se aprovecharon de su éxito en televisión para protagonizar videojuegos. El mismísimo Yogui fue uno de ellos, pero no el único. La Pantera Rosa, Los Pitufos, Animaniacs o los famosos Simpson (junto a Itchy & Scratchy y el payaso Krusty) siguieron los pasos del bonachón oso de Yellowstone y pasaron sin problemas de la Tv a las consolas.



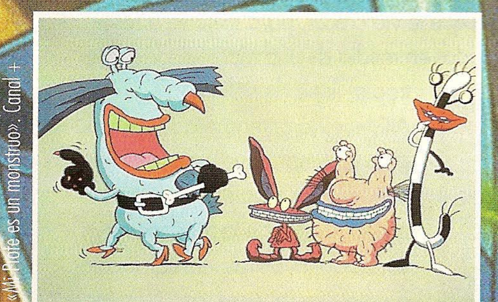
"Spirou" Antena 3 TV

Spirou ha sido el último en dar el salto hasta la pequeña pantalla. Sus aventuras en papel son un clásico en medio mundo.

ANIMADOS

Cada vez es mas fácil encontrarse con videojuegos protagonizados por personajes de los comics o de la televisión. Casi ninguna compañía es capaz de resistirse al atractivo de unos protagonistas que se "meten de puntillas" y se instalan en los hogares de miles de potenciales compradores de cartuchos.





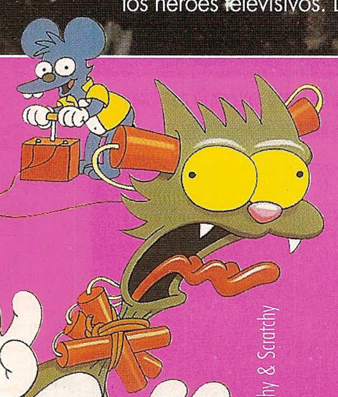
«Mi Padre es un monstruo». Canal +

Compañeros de aventuras

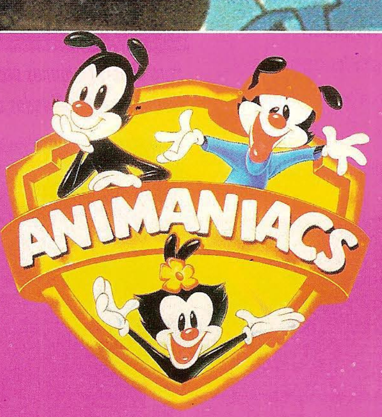
Existen otros personajes menos favorecidos por multimillonarias campañas de marketing que han prestado gustosos su imagen con el mismo propósito. Su hogar ha sido durante muchos años el papel, y desde allí se han lanzado a conquistar el mundo de los videojuegos. Marvel y DC Comics han sido la fuente de la que han bebido muchos juegos (y muchas series de dibujos animados), y Acclaim la compañía más prolífica con sus versiones consoleras de Batman, Superman o Spiderman. Y esto sin olvidarnos de personajes entrañables como Spirou, Asterix, los Pitufos, los mismísimos Marsupilamis y hasta la posible visita de Tintin en los próximos meses. En fin, la lista sería interminable y tenemos que continuar nuestro repaso por los juegos basados en series de animación.

Le toca el turno ahora a los más nuevos: los héroes televisivos. Destacando entre todos ellos, están los personajes de la Warner (Speedy Gonzales, el Correcaminos, Silvestre y Piolín, etc). Sus travesuras nos han marcado a todos, lo mismo que pretenden hacer los nuevos héroes de la tele encabezados por los Simpson (las estrellas de los 90), Ren & Stimpy, Animaniacs, los descarados Beavis and Butt-Head o el propio Phantom 2040.

Un caso curioso que merece ser comentado aparte es el de los personajes de videojuego que han dado el salto hacia las series de animación, justo lo contrario a lo que viene siendo habitual en este mundillo. El archiconocido Sonic y la revelación Earthworm Jim son sus mejores representantes, con series de dibujos animados de gran audiencia en las televisiones de medio mundo. Aunque el fenómeno Street Fighter también amenaza con convertirse en algo parecido, con una película en cartelera y un vídeo recién estrenado en nuestro país.



Itchy & Scratchy



PHANTOM 2040

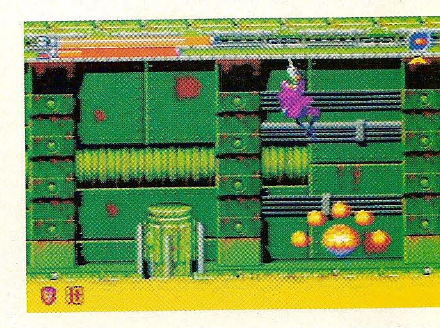
Plataformas futuristas para el Hombre Enmascarado

Ni el propio Lee Falk se podría haber imaginado cómo acabaría su creación cuando allá por el año 1936 presentaba los primeros dibujos de "El Hombre Enmascarado". Hoy, casi 60 años después, su héroe ha abandonado la jungla que le vio crecer, para meterse a resolver entuertos en medio de una macrociudad (Metropia) llena de peligros.

Allí, nuestro enmascarado personaje se las tendrá que ver con el repertorio más amplio de cyborgs que el mundo de la robótica haya conocido, mientras intenta rescatar a inocentes rehenes y acabar con los aires de grandeza de Rebecca Maddison, la mala de turno. Phantom 2040, versión MegaDrive, estará a la venta en breve.



En pleno siglo XXI el mundo se enfrenta a un triste destino: la destrucción total.





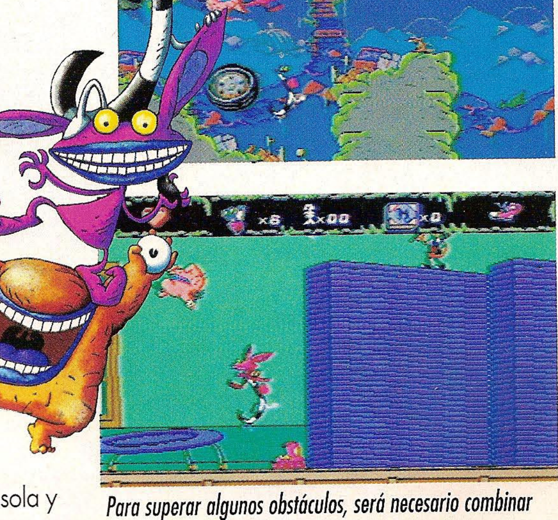
Los años no han afectado a la agilidad del Duende que Camina, y le podréis observar así de atlético en «Phantom 2040».

AAAHH!!! REAL MONSTERS

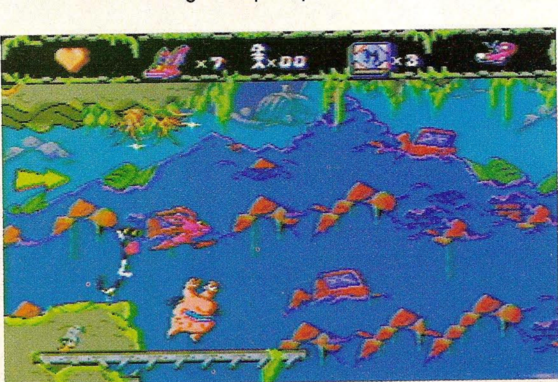
Aventuras a tres bandas

Siguiendo los pasos de gente tan conocida como Ren & Stimpy, Animaniacs o Lost Vikings, estos tres aprendices de monstruo van a tener que colaborar entre sí para cumplir en un tiempo límite los "deberes" que al principio de cada fase les mandará su profesor. Estas tareas consistirán en encontrar algún objeto, y para lograrlo tendrán que buscar tanto en vertederos como en lo más profundo de la universidad, atravesando las plataformas más laberínticas que podáis imaginar.

Viacom será la responsable de trasladar la serie hasta la consola y CIC se encargará de su distribución. Su salida es esperada para ya mismo.



Para superar algunos obstáculos, será necesario combinar las distintas habilidades de estos tres monstruitos.



Ickis, Oblina y Krumm tendrán que esforzarse al máximo para complacer a su severo profesor de la academia de Monstruos.



EXO SQUAD

Combates titánicos en tu Mega Drive



El desarrollo de la historia os absorberá desde el principio sin que os podáis librar de ella.

La televisión pública tampoco se queda atrás en esto de emitir series de animación y nos ofrece «Exo Squad». El correspondiente cartucho para MD combina a la perfección algunas fases de shoot'em-up con otras de lucha "one vs one" y de arcade.
Los protagonistas son un grupo de luchadores escogidos que se encargan de mantener la paz en el mundo, "embutidos" en unas corazas armadas hasta los dientes.
Hay tres personajes para elegir, un montón de fases, numerosas armas y un argumento súper interesante.
El cartucho ya está disponible en España y de su distribución se encarga Virgin España.



Al concluir cada fase recibiréis el correspondiente password y asistiréis a unas escenas que os pondrán al día de cómo va la historia.

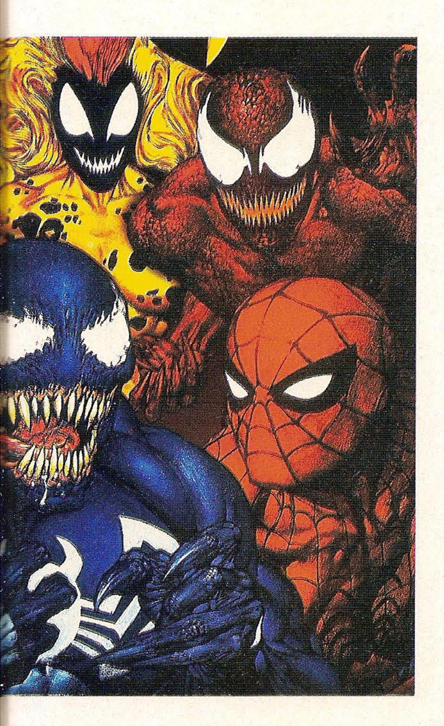




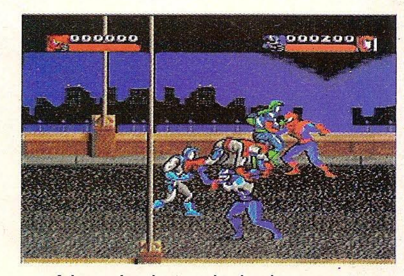


SEPARATION ANXIETY

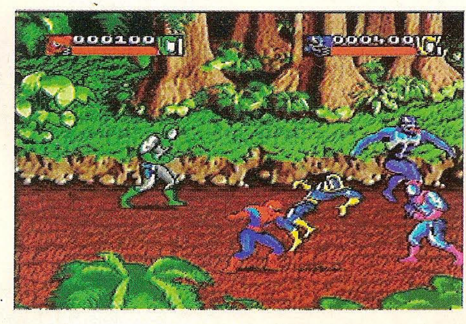
Spiderman y Cía. se lían a tortazos



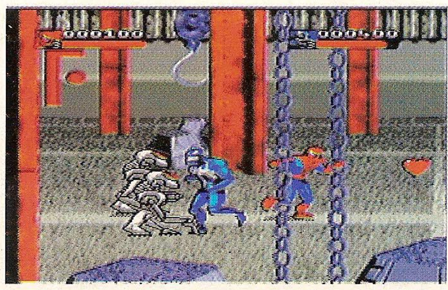
Acclaim volverá a jugar con la Marvel. La casa americana ya tiene preparada la segunda parte de «Maximun Carnage», con Spiderman como estrella y Venom de acompañante. Para no abandonar las buenas costumbres, el cartucho será un beat'em-up diseñado para dos jugadores simultáneos, que se tendrán que ver las caras con unos tipos indeseables. Arcadia se encargará de traernos este título antes de Navidad.



No faltarán las clásicas oleadas de enemigos ansiosos por eliminarnos.



Spiderman y su antagonista Venom compartirán pantalla, enemigos y aventuras en el entretenido modo para dos jugadores simultáneos.







La ley de la calle manda en Saturn

- SegaSaturn
- Sega
- Diciembre

Sega acaba de anunciar que «Virtua Cop», uno de los títulos emblemáticos de su línea recreativa, aparecerá en SegaSaturn antes de lo previsto. Estaba cantado, pero aún así ha resultado toda una sorpresa. Si todo va como se espera, el juego estará en la calle estas navidades.

Virtua Cop

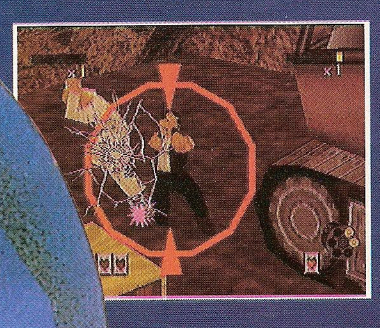
Parecía que no iba a llegar nunca este momento ,pero las navidades son tiempo de milagros y por fin vamos a poder disfrutar de las excelencias de uno de los éxitos recreativos de Sega, «Virtua Cop», desde el sillón de casa. En un increíble golpe de mano, la compañía nipona ha adelantado la esperada salida de 'crack' al día 23 de diciembre (fecha casi oficial).

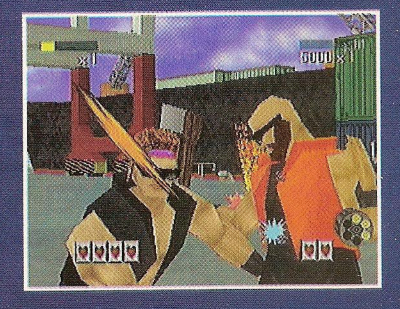
Seguro que los aficionados a este juego, que sabemos que los hay a cientos, se estarán frotando ya las manos ante la perspectiva de llenar de disparos virtuales el salón de su hogar, pero tranquilos, que aún tendréis que esperar un poco para alucinar con las impresionantes figuras poligonales y los increíbles giros de cámara de este juego de disparos. Eso sí, la espera merecerá la pena ya que las diferencias con la recreativa no serán demasiado importantes y tanto la calidad de los gráficos como la de las melodías o la propia jugabilidad no se resentirán en absoluto de su paso a la consola doméstica.

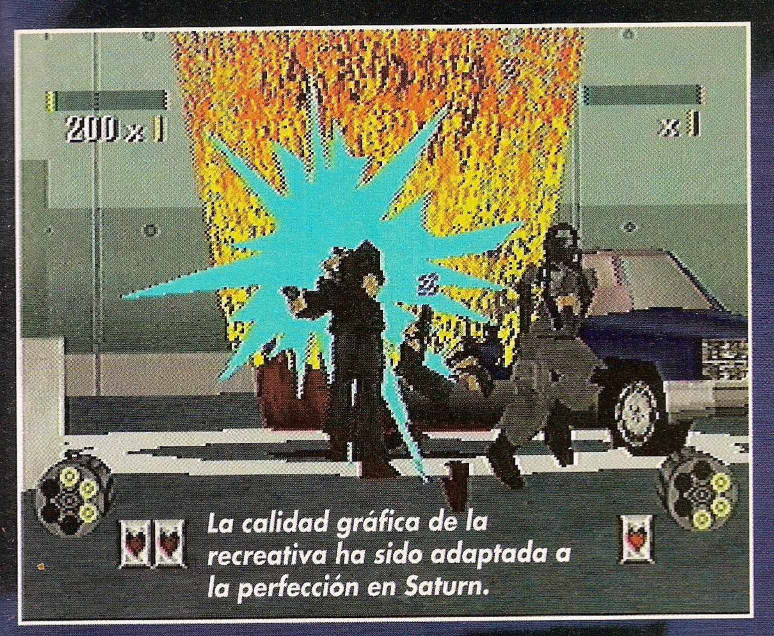
Por otra parte, los incondicionales de los salones recreativos no tendrán ningún motivo para visitar estos lugares a partir de ahora, ya que en un alarde de "generosidad", Sega lanzará este título con su propia pistola de diseño futurista. Dicha arma proporcionará al juego un grado de realismo avanzadísimo. Vamos, como si os hubieran encargado limpiar las calles de vándalos, asesinos y gente de mal vivir.

También está previsto un modo de juego para dos "policías" simultáneos, lo que solucionará vuestros problemas con los amigos pesados que no os dejan disfrutar a solas con «Virtua Cop».

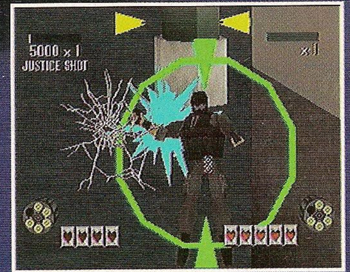
El coche patrulla y el uniforme lo tendréis que poner vosotros, pero quizás en la segunda parte de esta maravilla se decidan a incluirlos. Mientras, podéis ir calentando motores y engrasando vuestros reflejos. Suerte.







La calidad gráfica de la recreativa ha sido adaptada a la perfección en Saturn.







«Virtua Cop» contará, entre otras cosas, con un interesante modo dos jugadores que colmará por completo las aspiraciones de los más exigentes jugones.

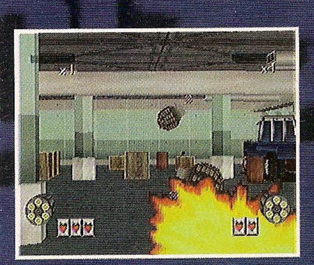


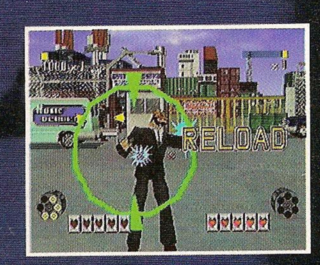
La recreativa pronto estará en casa. Como mandan los cánones y sin pérdidas rigurosas.

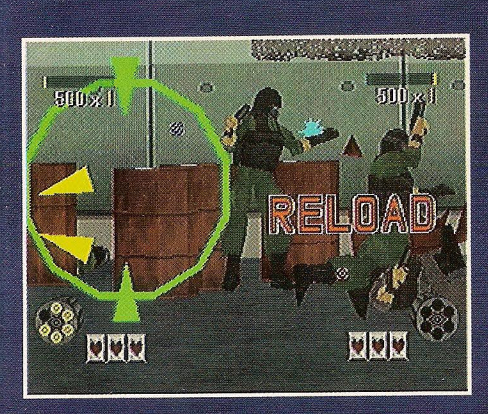
Un arma 'mortífera'

Este es el aspecto definitivo que tendrá la pistola que se venderá indefectiblemente junto a «Virtua Cop». El conjunto ofrecerá una sensación de realismo increíble a la que podremos acceder por un precio que rondará las 14.000 pts. Todo vuestro.

Será como estar en el salón de casa disparando a diestro y siniestro contra las pandillas de malos que asolan las calles. Como 'traerte' la recreativa a casa.











Un pato ninja llamado Donald

- Mega Drive
- Sega
- Diciembre

Sega y Disney vuelven a asociarse para lograr eso tan difícil como es divertir. La compañía del erizo azul aportará su buen hacer en esto de los videojuegos mientras que Disney colaborará con uno de sus personajes más carismáticos, el pato Donald. El resultado de esta asociación lo podéis ir disfrutando en la siguiente preview.

Se avecinan unas navidades Disney. Además de poder disfrutar con las aventuras de Pocahontas en los cines, los aficionados a los personajes de la factoría americana van a tener que contar con Donald. El simpático pato tiene preparada una aventura de lo más entretenida, que verá la luz justo a tiempo de comerse el turrón con vosotros. Su nombre será «Maui Mallard» y la historia estará ambientada en una misteriosa isla en la que ocurren hechos de difícil explicación.

Nuestro emplumado amigo, llevado por una curiosidad implacable, se meterá hasta el pico en montones de problemas, todos ellos relacionados con las plataformas. Si habéis visto «Mickey Mania», ya os podéis hacer una idea de cómo va a ser el asunto: gráficos alucinantes, escenarios llenos de detalles, melodías simpaticonas y un personaje protagonista que se moverá como en la mejor de sus actuaciones cinematográficas.

Entre los detalles curiosos os podemos contar que, gracias a las artes del hechicero de la isla, Donald podrá transformarse cuando quiera en un habilidoso ninja. Armado con un palo, volverá locos a los cientos de enemigos que se encontrará por el camino. Saber combinar estas dos personalidades (ninja y pato explorador) de nuestro héroe será vital para llegar a resolver todos los misterios que pesan sobre esta paradisíaca isla.

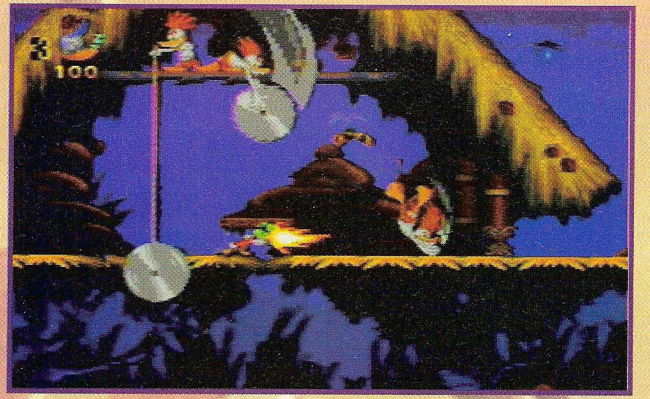
MAUI MALLARD

Muchas armas diferentes, montones de jugosos items y adversarios de gran tamaño completarán la oferta que nos propone «Maui Mallard» para pasar unas fiestas navideñas con el mejor sabor Disney. No lo dudes y apúntate en cuanto puedas

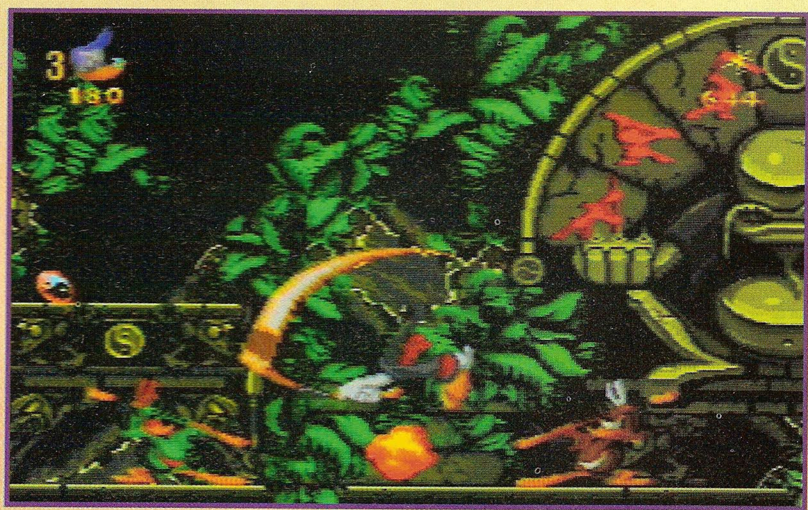


Donald se vestirá con sus mejores galas para actuar en «Maui Mallard».





La animación del protagonista no tendrá nada que envidiar a sus anteriores apariciones.



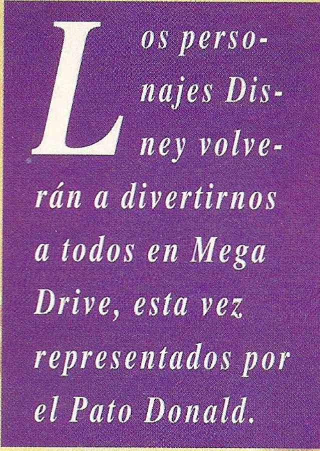
Disfrazado de ninja, Donald podrá atacar a sus adversarios con un palo o balancearse agarrándose en los salientes.





En las fases de bonus podréis completar vuestra colección de items. Sólo necesitaréis un poco de habilidad y mucha sangre fría.





Los personajes Disney volverán a divertirnos a todos en Mega Drive, esta vez representados por el Pato Donald.











La isla donde se desarrolla la acción oculta montones de sorpresas. Una observación detallada os vendrá bien.

Mucho ojito con el pajarito

- MD 32 X
- Sega
- Diciembre

No os dejéis engañar por el aspecto que presenta este juego. No, no se trata del habitual plataformas en el que un pajarillo va saltando de rama en rama por unos hermosos decorados, ni tampoco de una aventura gráfica de estilo naturalista. Se trata, nada más y nada menos, del próximo shoot'em up para el 32X, protagonizado por un personaje nada habitual en este género.

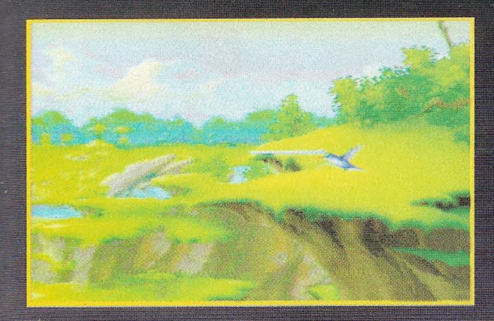
Kolibri

En esto de los matamarcianos hay opiniones para todos los gustos. Los hay que tienen que ver "hombrecillos verdes" y naves espaciales para que le guste un juego. A otros les basta con que haya acción a raudales, aunque unos gráficos bonitos nunca disgustan... Pero también hay gente que además de todo lo anterior quiere un producto original. Pues bien, para todos ellos Sega tiene justo lo que necesitan, y solo tendrán que esperar un mesecito para poder disfrutarlo. Nos referimos a «Kolibri», el último lanzamiento de Sega para la MD 32 X.

En este juego se conjugará la acción más trepidante con una pizca de estrategia/aventura y con los gráficos más alucinantes que nunca se hayan visto en una Mega Drive. ¿Habéis dicho originalidad?. Tenéis razón, aún no hemos contado dónde va a estar lo original del cartucho. Bueno, eso se arregla con deciros que no vais a tener que pilotar ninguna nave ni nada parecido. Vuestro protagonista va a ser un pequeño colibrí, aunque nada convencional, ya que disparará como la mejor nave de la galaxia. ¿Y a quién?, pues a un montón de insectos que se han apoderado del mundo. Un mundo precioso, eso sí, lleno de color y diversión.

Esto se va a lograr gracias a la capacidad de la 32 X para gestionar gráficos de gran calidad y a un juego de concepción puramente "mata-mata". Hablar sobre la jugabilidad de este tipo de juegos nos llevaría muchas horas, así que os dejamos que imaginéis cómo puede llegar a ser, mientras esperáis al próximo mes para disfrutarlo en vuestra casa.











Este original pajarillo no tendrá reparos en librarse de los molestos insectos a disparo limpio. Su repertorio de armas será muy variado.

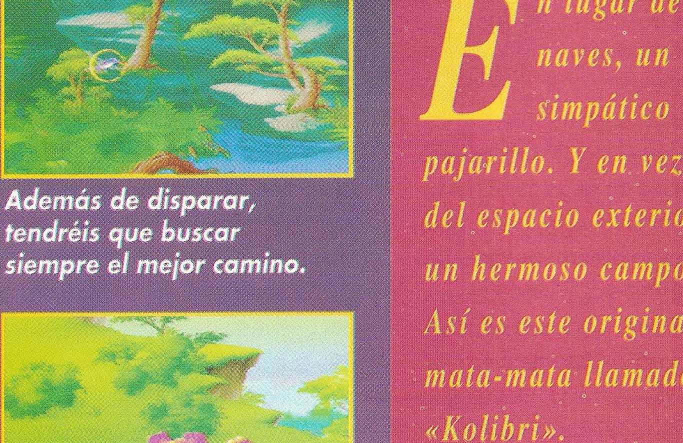


La MD 32 X pondrá a prueba toda su calidad gráfica para mostrar unos escenarios alucinantes.





Además de disparar, tendréis que buscar siempre el mejor camino.



En lugar de naves, un simpático pajarillo. Y en vez del espacio exterior, un hermoso campo. Así es este original mata-mata llamado «Kolibri».

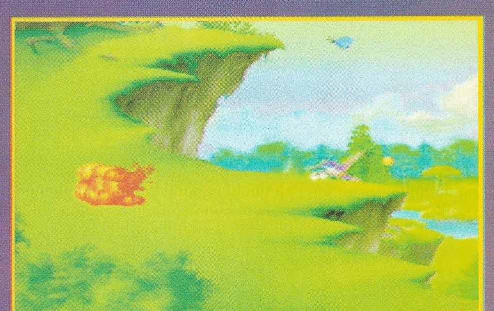


Los enemigos serán los típicos animales que podemos encontrar en un paseo por el campo.









Al concluir cada fase recibiremos el correspondiente password.

Super SkidMarks

Codemasters

Deportivo

Megas: 16

Jugadores: 1-4

Coches: 12

Niv. de Dif. : 2

Continuaciones: 2

Password: Sí

Batería: No

Circuitos: 48

El derrape más loco

Los constantes avances tecnológicos posibilitan que nos deleitemos con juegos cada vez más espectaculares. Figuras poligonales, gráficos renderizados y un largo etcétera de refinamientos estilísticos son ya la norma habitual.

Lo que también viene siendo habitual es que a base de tanto derroche de medios, el principal 'valor' de un juego -es decir, su jugabilidad- acabe siendo relegado a un segundo plano. Por fortuna, aún existen compañías cuyo lema continúa siendo "la diversión ante todo", y Codemasters es una de ellas.

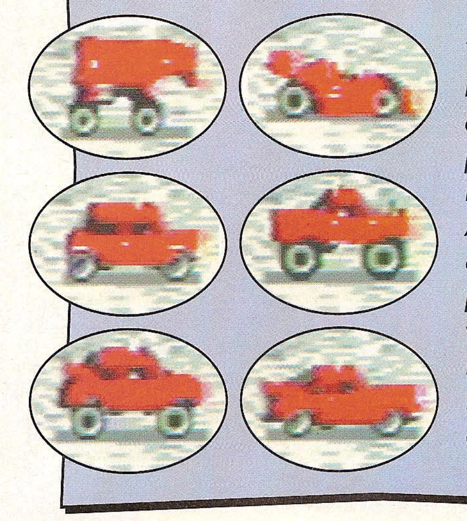
Como muestra bien vale un botón, y «Super SkidMarks» es el mejor botón posible. Su sistema de juego no es para nada revolucionario, sus gráficos, aun siendo buenos, no van a despertar pasiones, las melodías son normalitas... ¡pero es divertidísimo!

La cosa es bastante simple, al menos de momento. Nosotros controlamos un minicoche (perfectamente renderizado, por otra parte) y lo tenemos que llevar a través de un enrevesado circuito hasta la meta. Todo esto sin que los otros 5 participantes controlados por la máquina nos adelanten.

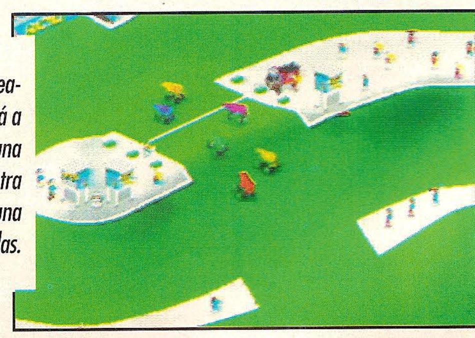
Parece sencillo, ¿verdad? Pues nada de eso. Para empezar, debemos tener en cuenta que la adherencia de los coches al suelo es mínima, de tal modo que las primeras partidas nos las pasaremos intentando controlar el 'inquieto culo' del vehículo. Por si esto fuera poco, el resto de participantes corren como posesos y parecen dominar 'al dedillo' los circuitos.

Claro que si todo se complica demasiado, podemos recurrir a 3 amigos más y jugar con (y contra) ellos a pantalla partida, o disputar las Ligas, o entrenarnos en el circuito que queramos...

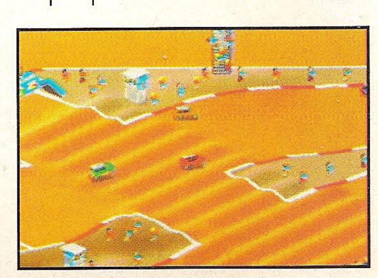
Una escudería de altura



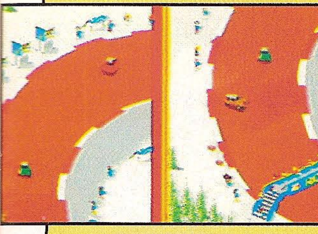
Todos estos coches, y muchos más, son los que podréis pilotar a poco hábiles que os mostréis con el pad. Algunos los tendréis desde el principio, pero los más atractivos se esconden tras los passwords que obtendréis al ganar las diferentes Ligas.



La "Bovine League" os retará a que ganéis una carrera tras otra pilotando una vaca con ruedas.

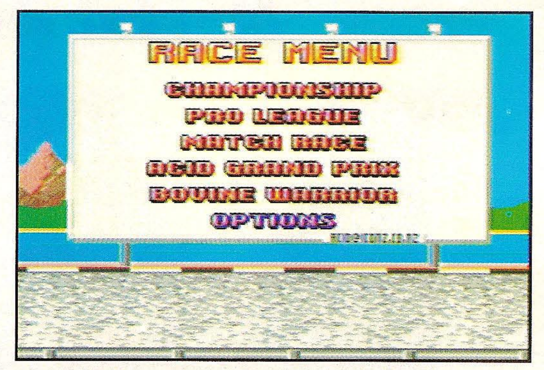


Amigos para qué os quiero





¿Tienes muchos amigos y no sabes qué hacer con ellos? No hay problema. Aprovecha el J-Cart que viene con el cartucho, y rétalos a participar simultáneamente en una de las carreras más emocionantes que han pasado por tu Mega Drive.



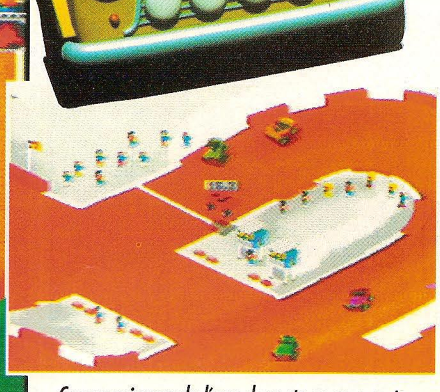
A medida que vayáis ganando campeonatos, se os irán dando passwords que os permitirán acceder a nuevas competiciones. Si las primeras Ligas os parecen difíciles, éstas os volverán locos.



Los saltos del circuito desconcertarán al piloto más experimentado.

Por si os habíais quedado con ganas después de «MicroMachines 2», Codemasters os presenta un nuevo juego de coches.

Los Fórmula 1 son los coches más rápidos de todo el juego. Mucho ojo con ellos.



Cruzar primeros la línea de meta os va a costar bastante más trabajo de lo que imagináis.

Super SkidMarks

Gráficos 90
Tanto los circuitos como los vehículos han sido sometidos a una sesión exhaustiva de renderización.

Música 83
No es mala, pero se hace demasiado repetitiva a fuerza de escucharla una y otra vez. Y eso acaba por llegar a cansar.

FX 85
Durante la carrera es posible escuchar los choques de los bólidos, el claxon, los derrapes, etc...

Movimiento 88
En la línea Codemasters, es veloz como el rayo y muy suave. No descubriréis defectos importantes en este apartado.

Control 90
Teniendo como antecesor a los MicroMachines, lo raro es que hubiera sido complicado. No tardaréis en cogerle el truco.

Diversión 93
Uno de los juegos más divertidos que han pasado por la redacción. Si os rodeáis de unos cuantos amigos, lo gozaréis más.

OPINIÓN:

A pesar de que el parecido con el clásico «Off Road» es más que evidente, «Super SkidMarks» ha sabido incorporar todo el buen hacer de los chicos de Codemasters para resaltar las virtudes de esta divertidísima fórmula de juego. Lo mejor de todo es que ha logrado perfeccionar el aspecto gráfico sin que la jugabilidad se resienta en absoluto.

Por Roberto Lorente

Divertido, jugable, trepidante y con enormes gotas de originalidad en su desarrollo. ¿Alguien puede dar más?

Por Javier Castellote

Lo Mejor:
Rodearse de amigos y echarse unas cuantas carreritas con ellos.
Es tremendamente jugable.

Lo Peor:
Alguna pista más no le habría venido mal.

90%

Mortal de necesidad

Acclaim

Lucha

Megas: 32

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: -

Niv. de Dif. : 5

Continuaciones: 5

Password: No

Batería: No

Luchadores: 14

Acclaim ha echado el resto a la hora de elaborar la tercera parte del que fuera uno de los títulos más polémicos en el mundillo de las videoconsolas, con la intención de lavarle la cara de un modo radical y convertirlo así en un juego completamente nuevo. Debido a ello, se va a poder hablar de «Mortal Kombat 3» como algo diferente, y sobre todo lejano en cuanto a calidad y diversión, a lo que pudimos presenciar en sus dos predecesores.

A este remozadísimo e impecable «MK 3» asisten un total de catorce luchadores, entre los que se observan nuevos fichajes y reencuentros con personajes que ya aparecían en el primer «MK» pero no lo hicieron en el segundo, concretamente Sonya y Kano. Todos ellos muestran una excelente puesta en escena y una enorme sensación de realismo, dado que se ha incorporado un mayor número de planos de animación sobre las digitalizaciones. Su desplazamiento sobre los escenarios ha ganado en velocidad, lo que da como resultado unos combates más dinámicos y repletos de violentas incidencias, tan cercanas a la realidad que os dolerán a vosotros mismos. Además, a los ya conocidos fatalities, babalities y friendships se han añadido dos nuevos nuevos golpes con los que se pueden concluir los combates. Son los llamados Mercy y animalities, tan espectaculares como difíciles de ejecutar.

Éstas son sólo las puntas más sobresalientes de ese gigantesco iceberg que se esconde en las sangrientas entrañas de «MK 3».

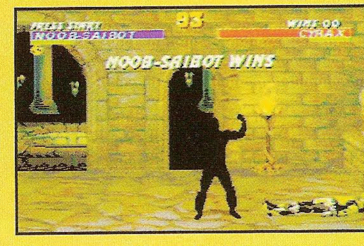
Un juego de lucha absolutamente espectacular, que os hará sentir emociones hasta ahora desconocidas.





Algunos golpes son tan brutales que pueden sacar a los rivales del escenario.

Unos inesperados rivales

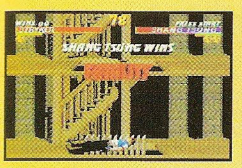




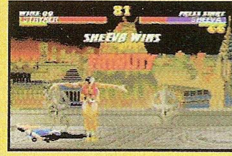


En «Mortal Kombat 3» no faltan los oportunos códigos y trucos que os dan acceso directo a enfrentamientos con personajes secretos, como Smoke, Nood-Sabiot o incluso el mismísimo Shao Khan.

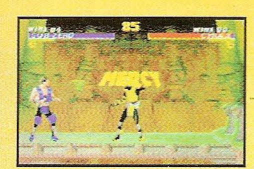
Movimientos maestros



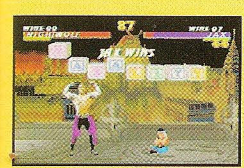
PIT FATALITY: Las características y la estructura de los escenarios resultan básicos para su ejecución.



FATALITY: Movimiento final que acaba con el oponente. Se cuenta con pocos segundos para ejecutarlo.



MERCY: Es un paso previo e indispensable antes de realizar el animality. Se hace tras perder un asalto.



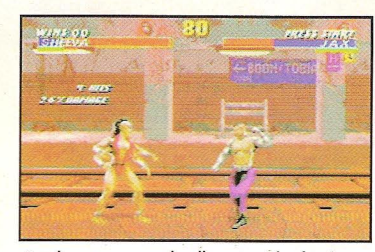
BABALITY: Un movimiento ya conocido que convierte al rival en un indefenso bebé.



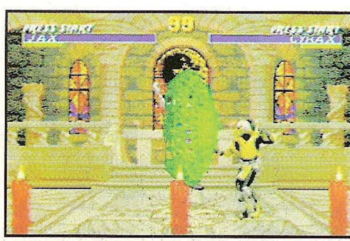
FRIENDSHIP: Se le perdona la vida al oponente y se entabla amistad con él.



ANIMALITY: El luchador, convertido en un animal, destroza a su rival tras un Mercy.



En el metro se pueden llevar a cabo fatalities absolutamente espectaculares y crueles.



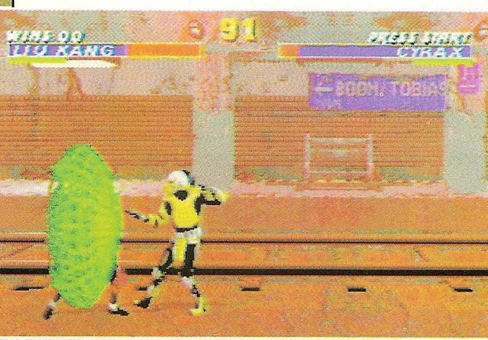
El magnífico trabajo realizado se deja apreciar en la calidad de los escenarios.



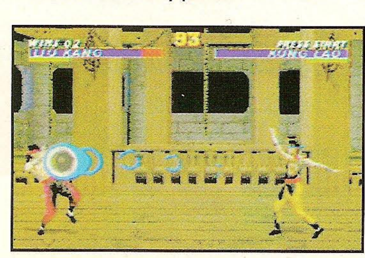


Catorce luchadores, infinidad de movimientos y toda clase de golpes especiales elevan a «MK 3» a lo más alto.

En el modo Battle se troducen códigos secretos que afectan al desarrollo del juego.



Los personajes gozan de un gran dinamismo en sus movimientos y parecen más reales.



Las magias continúan siendo uno de los puntos más determinantes a la hora de ganar los combates. Sin ellas, es difícil llegar lejos.

Mortal Kombat 3

Gráficos 96
Escenarios deslumbrantes y luchadores digitalizados con unos planos de animación que les convierten en casi reales.

Música 93
Eleva la temperatura de los combates hasta cotas insospechadas. Además, suena de un modo extraordinario.

FX 92
Las voces digitalizadas de tono solemne y los espeluznantes gritos de dolor pondrán los pelos de punta a más de uno.

Movimiento 95
Se ha dotado a los luchadores de una rapidez, agilidad y fluidez hasta ahora desconocida en Mega Drive.

Control 93
Conseguir golpes especiales, fatalities, babalities y demás es sencillo. Los que cuestan son los animalities.

Diversión 96
Los combates resultan enormemente entretenidos, debido sobre todo a las magníficas digitalizaciones y a los nuevos golpes que se pueden ejecutar.

OPINION:

No existen palabras suficientes para expresar todas las excelencias que contiene este cartucho. Si ya la segunda parte me parecía deslumbrante, «MK 3» es simplemente sublime, alucinante y demás adjetivos de este tipo que deseéis añadir. El número de mejoras que se han introducido es tan amplio y de tanta calidad que lo convierten, desde mi punto de vista, en el mejor juego de lucha que haya pasado hasta la fecha por una Mega Drive.

Por Javier Castellote

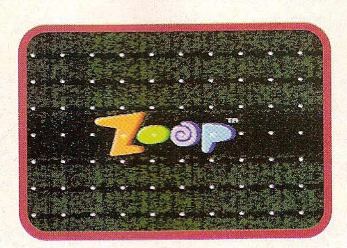
La mejor recreativa de todos los tiempos llaga a la MD con todo su atractivo. Imprescindible.

Por Marty McFly

Lo Mejor:
El enorme salto de calidad que ha realizado este emblemático título.
La intensidad de los combates.

Lo Peor:
Es casi una proeza realizar un animality.





Viacom New Media

Puzzle

Megas: 4

Jugadores: 1

Vidas: 1

Niv. de Dif. : 5

Continuaciones: -

Password: No

Batería: No

Fases: 99



Zoop

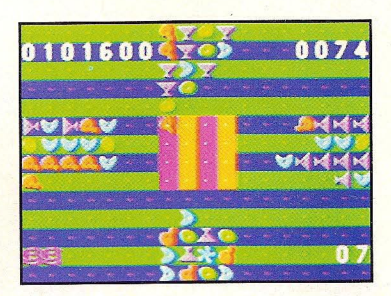
Rodeados de diversión

Muchos de vosotros recordaréis la conmoción que provocó hace unos añitos una recreativa de nombre «Tetris». Allí donde se colocaba esta máquina, se formaban corrillos de admiración. ¿Cuál era el motivo de tal alboroto? ¿Qué tenía de emocionante encajar piezas? Probablemente, una cosa: era simple y divertido.

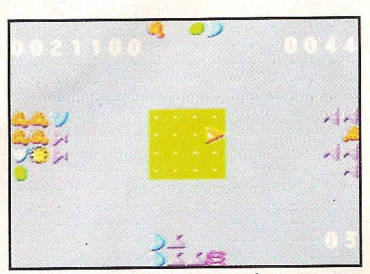
Pues algo parecido ocurre con «Zoop». Sus gráficos bien podrían haber sido los protagonistas de un juego de hace 10 años, mientras que sus melodías y efectos de sonido tampoco destacan por su calidad. ¿Qué tiene entonces de atractivo? Nosotros sólo hemos podido encontrar una cosa: su jugabilidad, lo que no es poco teniendo en cuenta que es el motivo principal por el que se enciende una consola.

El sistema de juego es simple: un cuadrado central limita los movimientos de nuestra... ¿nave? Por sus cuatro lados, cientos de figuras de colores intentan acercarse a nuestros límites. Si llegan al interior del cuadro central perdemos, así que para evitarlo debemos eliminar el mayor número posible de ellas. Pero hay un problema: sólo podemos acabar con las piezas que tengan el mismo color que la nuestra.

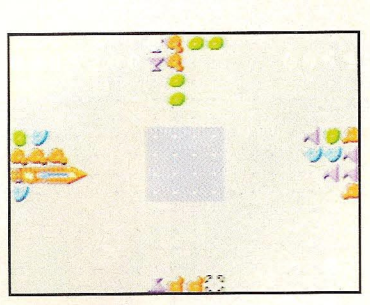
Os preguntaréis que cómo se pueden destruir las demás. Muy sencillo, cambiando nuestro color con la pieza que más nos interese. Es decir, nosotros le cedemos nuestro color y tomamos a cambio el suyo. Eso sí, os va a hacer falta ser muy rápidos de reflejos y estrujaros el cerebro al máximo, porque estas piezas avanzan a toda velocidad.

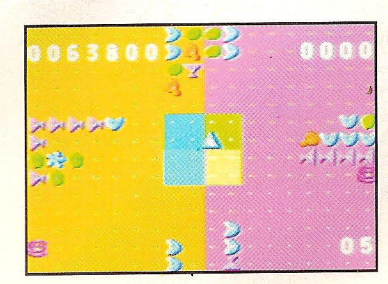


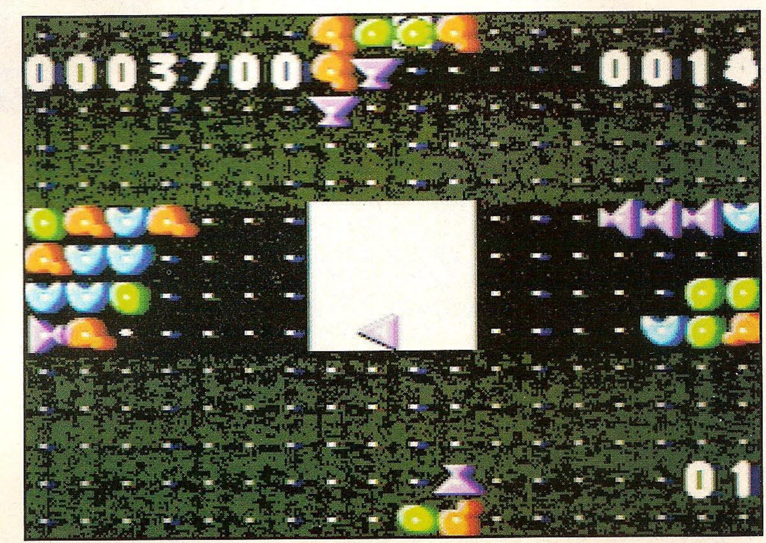
Con este original cartucho, se va a poner a prueba vuestra inteligencia y vuestra rapidez de reflejos.



Los irrisorios 4 megas de información que contiene este juego son más que suficientes para mantenerte pegado a la pantalla.

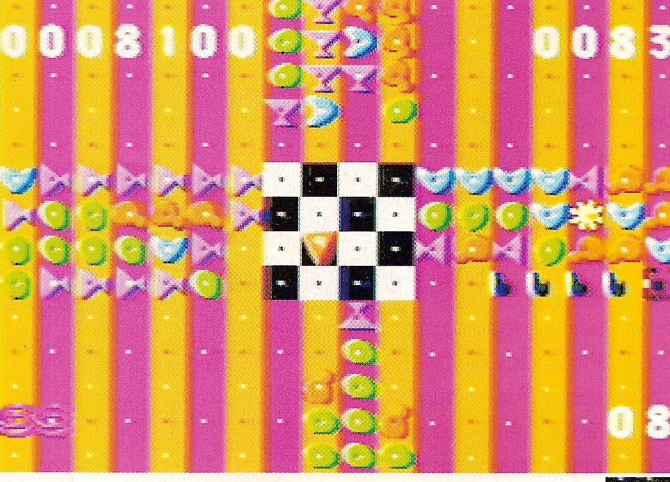


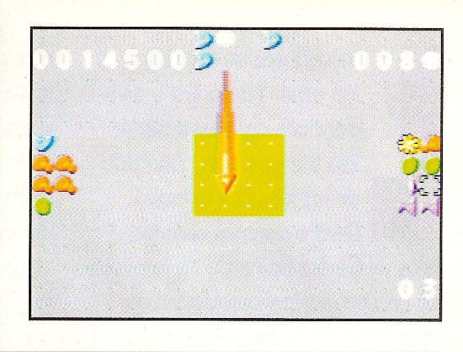


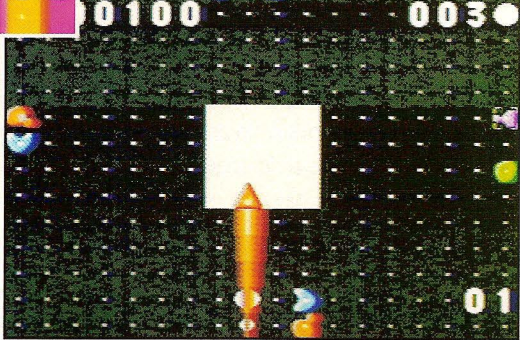


El juego resulta tan simple que las únicas opciones quedan reducidas a 'jugar' con los test de sonido y efectos.

Aquí podéis apreciar en pleno cambio de color a nuestra 'pieza protagonista' del juego. Es rápida, ¿verdad?





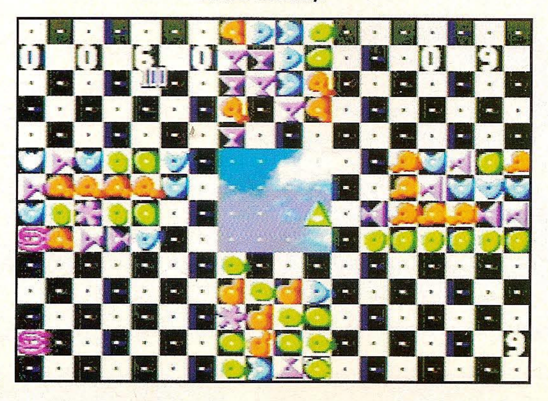


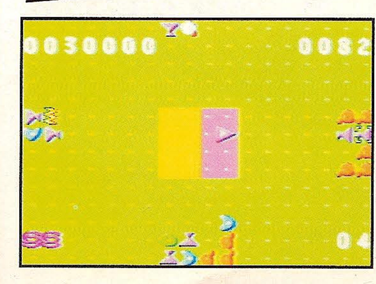
Las 99 fases que tiene este cartucho os van a asegurar la diversión durante muchas horas, días y semanas (o el ingreso en un psiquiátrico si os lo tomáis demasiado en serio).

¿Te echamos una mano?

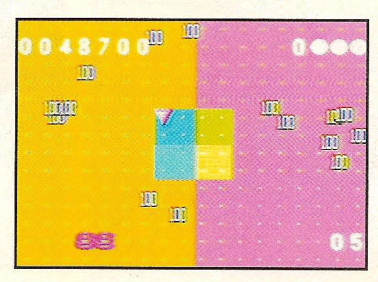
Con la pieza número 1, podréis libraros de más de una ficha enemiga a la vez. El muelle de la figura 2 es uno de los items más interesantes, ya que si recogéis cinco, la pantalla se quedará limpia de fichas. La número 3 acaba con toda una fila de piezas, sean del color que sean. Y por fin, la número 4 elimina todas las que sean de su mismo color.

1 2 3 4





No podrás descuidarte ni un instante: las piezas atacan a toda velocidad.



Zoop

Gráficos 50
Escenarios planos sobre los que se deslizan figuras muy simples y de un colorido bastante limitado.

Música 80
Melodías entretenidas, no demasiado marchosas pero de una calidad muy aceptable. Vamos, el complemento ideal.

FX 65
Algunos ruiditos por aquí, otros pocos por allí... No nos sorprenderán con algo nuevo o especialmente atractivo.

Movimiento ....--
El único movimiento que existe es el desplazamiento de las fichas hacia el cuadrado central.

Control 85
El juego no requiere un gran despliegue de medios. Un solo botón de disparo y el pad de dirección sobran para jugar.

Diversión 93
La calidad de lo simple os absorberá por completo. Es tan divertido como el mítico «Tetris» o el «Columns».

Opinión:

La simplicidad gráfica no tiene por qué estar reñida con la diversión. Es más, en algunos casos la sencillez de manejo y de mecánica de juego contribuyen a aumentar aun más este apartado. El mejor ejemplo está en «Zoop». Su sistema de juego, engañosamente simple, hará que 'te piques' sin poder evitarlo.

Por Roberto Lorente

Diversión sin complicaciones, especialmente dedicada para los que gustan de estrujarse el cerebro.

Por El Viajero

Lo Mejor:
La adicción y la jugabilidad son altísimas. El control es muy simple.

Lo Peor:
Gráficamente es muy pobre.
Nunca llegas a dominar a tanta ficha revoltosa.



Los Fórmula 1 del Siglo XXV

CYBER Speedway

CYBER SPEEDWAY
PRESS START BUTTON
© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1995
Computer designed by NEXTECH

Sega

Deportivo

Megas: CD Rom

Jugadores: 1-2

Vidas: 1

Niv. de Dif. : 2

Continuaciones: 5

Password: No

Batería: No

Circuitos: 10

Las carreras del futuro ya están aquí. Ya podéis ir olvidándoos del olor a frenazos y a gasolina quemada de los circuitos actuales. Dentro de unos cuantos siglos, el Carlos Sainz de turno pilotará una nave superaerodinámica que "flotará" a unos centímetros del suelo e irá recogiendo por la pista los cohetes que necesite para neutralizar a sus adversarios.

Gracias a «Cyber Speedway» podéis dar un paso adelante en el tiempo y embarcaros en la competición de moda en el siglo XXV. Y ello, además, con múltiples opciones a vuestra disposición para que hagáis realidad vuestro sueño de ser unos ases del motor.

Si pertenecéis a la raza de los "lobos solitarios", las posibilidades son variadas. Por un lado tenéis el modo historia, en el que a medida que ganéis carreras os irán surgiendo nuevos retos en otros circuitos. Esta modalidad tiene la "pega" de que no podéis escoger nave, pero a cambio tenéis la opción de realizar modificaciones mecánicas.

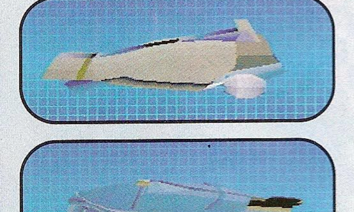
Otra posibilidad es la de ir superando el récord de cada circuito, escogiendo para ello cualquiera de los 5 vehículos disponibles.

Claro que si lo que os gusta es competir contra enemigos de talla, os recomendamos el modo versus. O sea, vosotros contra otra nave, controlada por la máquina o por un amigo a pantalla partida.



Carros de fuego

Si estáis dispuestos a reventar el récord de un circuito, lo primero que debéis hacer es escoger la nave apropiada. Tenéis 5 a vuestra disposición y aunque en líneas generales son muy similares, cada una tiene determinados aspectos más desarrollados. Unas tienen más aceleración, otras más velocidad punta, etc.







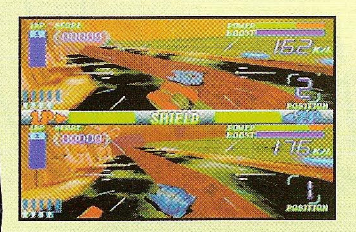
Los aficionados a la Saturn podrán descubrir detalles curiosos como este gusano que cruza la pista. ¿Estaremos ante un próximo «Panzer Speedway»?

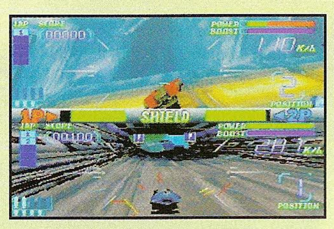


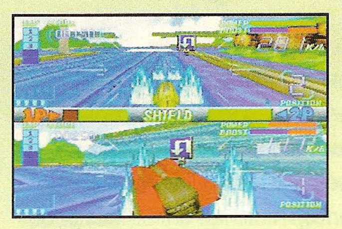
Aprieta a fondo el acelerador de tu nave para llegar a la meta antes que tus adversarios.

Carreras one vs one

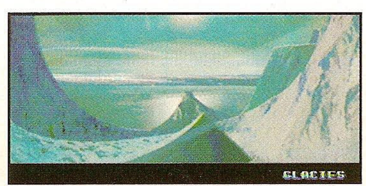
Ya podéis echar mano del segundo pad, porque lo vais a necesitar para esta modalidad de dos jugadores simultáneos a pantalla partida. El más rápido se lleva la gloria.





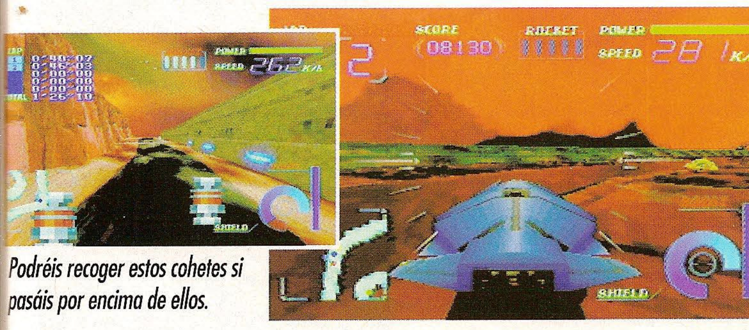






Un total de cinco escenarios diferentes componen el repertorio de localizaciones para este arcade de conducción espacial.





Podréis recoger estos cohetes si pasáis por encima de ellos.

Y si no puedes con tus rivales por las buenas, lo mejor será lanzarles un misil.





El modo historia os obliga a participar siempre con el mismo vehículo. Eso sí, en el taller podréis hacerle todas las modificaciones pertinentes.

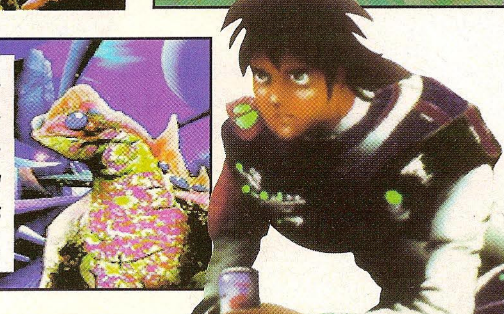


La mejor forma de librarse de los adversarios es lanzarles un buen cohete. La capacidad máxima de transporte es de 5 misiles.





Extraños rivales multiformes nos retarán a medida que vayamos ganando.



Cyber Speedway

Gráficos 87
Los circuitos muestran un derroche de texturas y figuras poligonales. Desgraciadamente, la generación de estos últimos no es muy rápida.

Música 85
Los aficionados a la música moderna se sorprenderán con unas canciones que parecen sacadas de la radio más potente.

FX 84
Un poco de todo y todo de calidad. Explosiones, golpes, zumbidos de motor...

Movimiento 86
La sensación de velocidad está muy conseguida y no se producen ralentizaciones importantes.

Control 84
Controlar la nave es simple, pero llegar a dominarla por completo... Los circuitos os pondrán a prueba una y otra vez.

Diversión 88
El modo historia no da mucho juego, pero el resto de modalidades se bastan por sí solas para mantener el atractivo.

OPINION:

Ambientado en el futuro, «Cyber Speedway» pretende competir con su compañero de filas «Daytona» a la hora de divertir al jugón de turno. Ambos comparten los mismos problemas en la generación de los fondos, aunque bien es cierto que C.S. mueve menos vehículos y que además son más simples gráficamente.
En cuanto a la jugabilidad, el modo 2 jugadores y el mayor número de coches a elegir hacen que ésta alcance un nivel más que atractivo.

Por Roberto Lorente

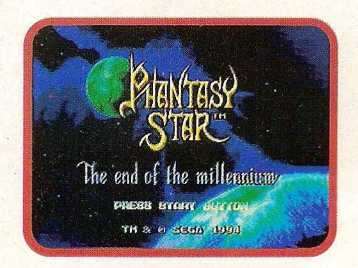
Aunque de difícil manejo, en este divertido juego de carreras tienes la posibilidad de disparar al rival, lo que facilita las cosas.

Por Ernesto Vías

Lo Mejor:
La excelente calidad de los escenarios.
La sensación de velocidad.

Lo Peor:
Los "pantallazos" del fondo.
El modo historia no da mucho juego.

87%



Sega
Rol
Megas: 24
Jugadores: 1
Vidas: -
Niv. de Dif. : 3
Continuaciones: -
Password: No
Batería: Sí
Fases: 13 mundos

Una estrella en el firmamento del rol

Phantasy Star IV

A los más apasionados seguidores de los juegos de rol, les resultará bien conocido el nombre de «Phantasy Star». Un título cuya fama a nivel mundial está fuera de toda duda, pese a que en España -al menos oficialmente- sólo pudimos disfrutar de la primera parte de la saga a finales de la década pasada y en Master System. Las otras dos posteriores entregas aparecieron ya para los 16 bits, pero en nuestro país no tuvieron cabida. Sin embargo, sí va a tenerla la cuarta, que es precisamente la que pone el punto y final a la saga.

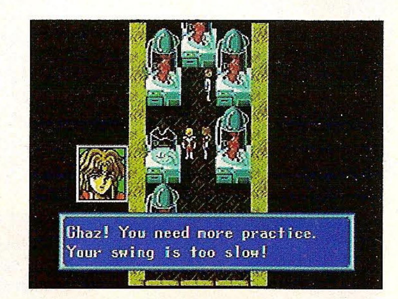
La historia va de unos jóvenes cazadores que aspiran a convertirse en los mejores guerreros de su mundo, para lo cual deben exterminar del planeta en el que viven a una plaga de extrañas criaturas que lo ha invadido. A medida que derroten a estos seres su experiencia y sus magias aumentarán, al igual que la bolsa de dinero con la que podrán adquirir en las tiendas correspondientes armas más poderosas y defensas más eficaces.

En principio se juega con un solo personaje, pero conforme transcurre el tiempo se le irán uniendo nuevos amigos. De este modo se podrá controlar desde el pad la acción de hasta cinco guerreros, lo que viene estupendamente bien para elaborar tácticas de ataque y defensa conjuntas que resulten lo más beneficiosas posible.

A lo largo del extenso mapeado se encuentran desperdigados multitud de cofres y varios vehículos que pueden facilitar considerablemente las cosas. Pero como en todo buen juego de rol, la mejor ayuda proviene de los diálogos que deben mantenerse con los demás personajes que aparecen en el camino.



Para recuperar la salud de vuestros guerreros tendréis que pagar cierta cantidad de dinero.





En buena parte de las casas que componen las distintas ciudades, encontraréis cofres que esconden interesantes sorpresas en su interior.

Al combatir, se produce un cambio de perspectiva que sitúa al jugador a la espalda de los luchadores.



Unos enemigos escalofriantes

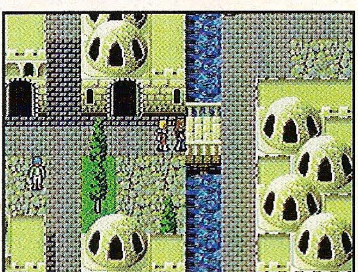
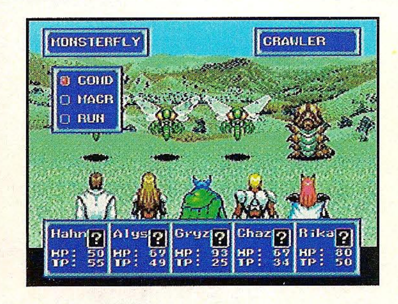








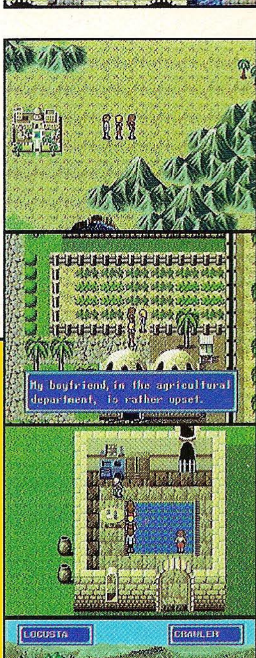

Una de las grandes virtudes de «Phantasy Star IV» es la infinidad, y sobre todo la variedad, de enemigos a los que se debe hacer frente. Su simple aspecto ya puede provocar pavor a más de uno, y por ello es natural que una de las opciones que se presenta en el menú a la hora de luchar sea la de "salir por patas". Su ataque (en ocasiones lo hace por sorpresa) puede suponer un castigo directo sobre la energía de vuestros luchadores e incluso es posible que los envenene.



A medida que discurre el juego, nuevos personajes se irán uniendo a vuestra aventura.

Phantasy Star IV reúne todos los ingredientes necesarios para convertirse en uno de los clásicos del mundo del rol.



Aquí se encuentran las claves

Éstos son los escenarios por los que os tendréis que desenvolver como pez en el agua para alcanzar vuestro objetivo. Las tierras del país, el interior de las ciudades, las estancias que conforman cada ciudad y los lugares de combate son los puntos calientes de «Phantasy Star IV».





«Phantasy Star IV» concede la posibilidad de grabar en su interior hasta un total de tres partidas diferentes.

Phantasy Star IV

Gráficos 81
Presenta escenarios más detallados y mejor definidos que en anteriores entregas. En contrapartida, los decorados se repiten demasiado.

Música 88
Melodías diferentes para cada circunstancia del juego. Los ritmos lentos se combinan con otros más acelerados.

FX 78
Suenan bien, pero es una lástima que su repertorio no sea más amplio.

Movimiento 86
Los personajes hacen gala de una celeridad y de una suavidad en el desplazamiento dignas de ser destacadas.

Control 82
Pocas acciones a desarrollar y ningún problema para ejecutarlas.

Diversión 86
Atrapa al jugador instantáneamente y hace que el tiempo se pase volando.

OPINION:

En «Phantasy Star IV» el rol alcanza su estado puro. Los admiradores más fervientes del género pueden encontrar en él una extraordinaria fuente de diversión. La lógica evolución que ha experimentado desde la tercera parte de la saga (no aparecida oficialmente en España) lo ha transformado de un modo considerable, convirtiéndolo en un juego mucho más maduro, atractivo e interesante, dispuesto a satisfacer las más amplias espectativas de los apasionados del rol.

Por Javier Castellote

Se amplía la oferta de JDR con un título mítico. Los aficionados sabrán sacarle todo el jugo que guarda en su interior.

Por Roberto Lorente

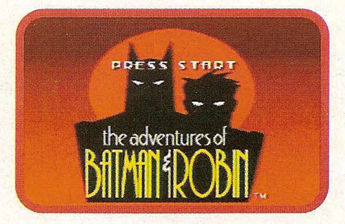
Lo Mejor:

Contiene todos los ingredientes que hacen del rol un género tan atractivo.
Aquí hay juego para mucho tiempo.

Lo Peor:

Que los textos aparezcan en inglés, cuando se estudió la posibilidad de que lo hicieran en castellano.





Sega

Arcade de carreras

Megas: CD ROM

Jugadores: 1

Vidas: 7

Niv. de Dif. : 1

Continuaciones: 3

Password: No

Batería: No

Fases: N/D

the adventures of BATMAN & ROBIN

Disfruta junto a Batman de un día en las carreras

Batman es uno de los superhéroes que parece sentir apego por el Mega CD. No en vano ésta va a ser la segunda ocasión en la que pasee su palmito por este formato. Los que tengan buena memoria recordarán que la primera vez que lo hizo fue en «Batman Returns», un juego que combinaba las trepidantes fases de conducción con otras más tranquilitas dominadas por las plataformas.

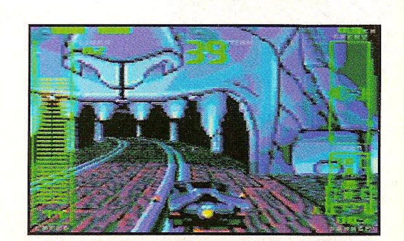
Para esta nueva ocasión, Sega ha decidido que las fases de conducción, protagonizadas por el Batmóvil, presidan casi exclusivamente todo el juego, reservando la presencia física de Batman para las tiras de animación que aparecen como nexo de unión entre cada fase.

Abordo del rápido vehículo, el superhéroe perseguirá a sus enemigos de siempre hasta que consiga darles caza, esquivando o destruyendo todos los obstáculos que se le interpongan en el camino.

Las dificultades serán máximas y buena parte de la suerte que pueda correr nuestro colega dependerá de las armas y de las ayudas que cada cierto tiempo se irá encontrando en los diferentes recorridos.

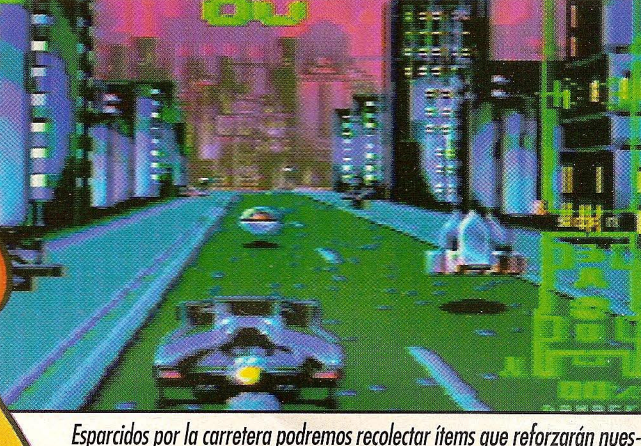
En algunas zonas revestirá mayor importancia la velocidad con la que se lleven a cabo las fases, puesto que el tiempo apremiará, mientras que en otras será más trascendental la habilidad y la puntería para acertar a los enemigos.

Por lo general se trata de un juego difícil, a pesar de las tres continuaciones y las siete vidas que ofrece, en el que se echa de menos el no poder manejar más directamente a Batman.



Batman se ha decidido por un arcade de conducción para regresar al Mega CD.





Esparcidos por la carretera podremos recolectar ítems que reforzarán nuestras defensas o nuestro arsenal.

Los enemigos también conducen


Batman


Enigma

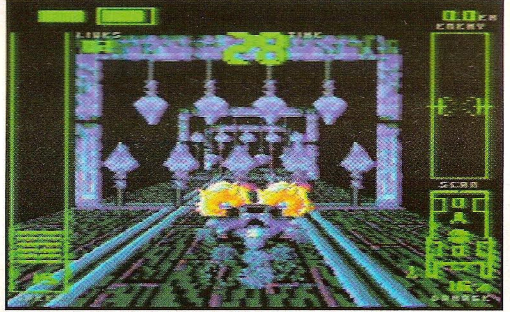

Joker

Lilly y Violeta


Harley Queen


Yedra Venenosa

A pesar de que los archienemigos son algo indispensable en las aventuras de Batman, en este juego sólo podremos verlos durante las animaciones que separan las fases entre sí. Los enemigos finales del juego siempre irán montados sobre otros vehículos.


Los escenarios móviles os complicarán todavía más la ya difícil tarea de llegar hasta el final de la fase.



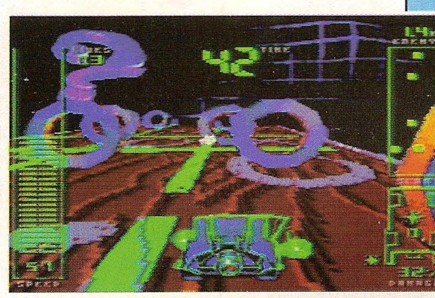
Las escenas de animación entre fases han sido digitalizadas a partir de la serie de televisión "Animated Series".

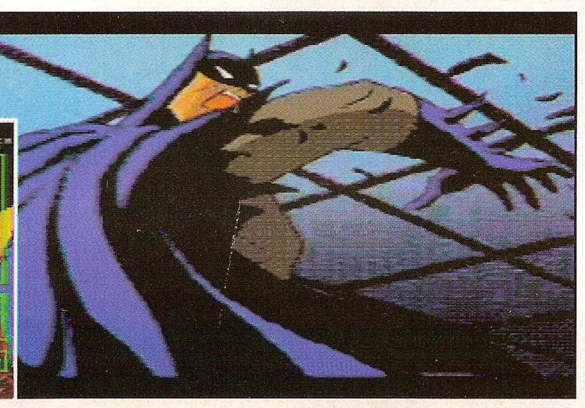






Se nos irá la mayor parte del tiempo entre esquivar lo que nos lancen los enemigos y evitar chocarnos con algo.


La puesta en escena de vehículo y escenarios resulta algo más mediocre que la ofrecida por el primer Batman que llegó a CD.





Habrá que tener mucho cuidado con chocar con los civiles. Si lo hacemos muchas veces seremos detenidos por la policía y puestos a buen recaudo.

The adventures of Batman & Robin

Gráficos 81
Las secuencias animadas entre fase y fase son de lo mejorcito dentro de un mundo de gráficos sencillos.

Música 87
La calidad del CD se deja notar. El sonido de las melodías es excelente.

FX 79
Los motores y las explosiones, sin ser alucinantes, ambientan el juego de un modo adecuado.

Movimiento 80
Se logra transmitir sensación de velocidad. Aunque los giros que realizan los vehículos no resultan demasiado ortodoxos.

Control 84
Es necesario utilizar los tres botones del pad, pero ello no quiere decir que el manejo sea complicado.

Diversión 76
El excesivo abuso que se hace de las carreras acaba por cansar al más pintado. Se echa en falta alguna fase diferente.

OPINION:

Es cuando menos sorprendente que un juego protagonizado por Batman se base exclusivamente en carreras, en la conducción y en la velocidad, pero lo es más el hecho de que tengamos que esperar a que lleguen las tiras de animación que aparecen entre fase y fase para poder ver al superhéroe fuera de su vehículo. Las fases son excesivamente lineales y parecidas entre sí, con lo que poco a poco se va agotando la llama de la diversión.

Por Javier Castellote

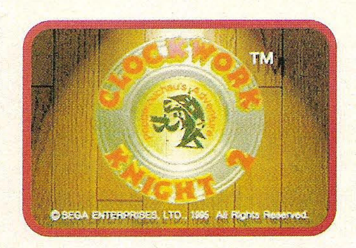
El tono lineal de las fases hace que acabe resultando demasiado monótono.

Por Roberto Lorente

Lo Mejor:
Las secuencias de animación que unen las fases.

Lo Peor:
Hay poca variedad de acción.
Cuesta muchísimo avanzar.





El hidalgo cabalga de nuevo

Clockwork Knight 2

Sega
Plataformas
Megas: CD Rom
Jugadores: 1
Vidas: 6
Niv. de Dif. : 3
Cont.: En juego
Password: No
Batería: No
Fases: 10

El caballero andante vuelve a cabalgar por la Saturn a la búsqueda de nobles causas que defender tras un corto período vacacional de apenas tres meses, el tiempo transcurrido desde que apareciera en España el primer «Clockwork Knight». Un hecho que, por cierto, no hubiera tenido lugar si como en un principio estaba programado las dos partes se hubiesen presentado en un solo volumen.

Pero el caso es que el destino, o seguramente otras razones de marketing, han convertido al simpático Tongara Pepperouchau en el protagonista de una nueva entrega del mismo juego, en la que se han retocado ciertos aspectos que destacan de un modo evidente.

Así, por ejemplo, los fondos siguen mostrando un colorido inusitado, pero proporcionan una mayor sensación de profundidad y realismo, generando unos escenarios más alucinantes si cabe que los aparecidos en «Clockwork Knight». En lo que al desarrollo de las fases se refiere, ahora resultan más complicadas de superar, se presentan en un número mayor (cuatro eran claramente insuficientes) y en buena parte de ellas se ofrece la posibilidad de cambiar el plano de juego. Y en cuanto a los personajes, pueden interactuar en mayor grado con los distintos elementos que aparecen sobre los escenarios.

En todo caso, el desarrollo, la mecánica, el hilo argumental y los personajes pre-renderizados permanecen intactos. Así se mantiene el ambiente infantil que ya caracterizara a la primera parte, presidido en todo momento por los juguetes.



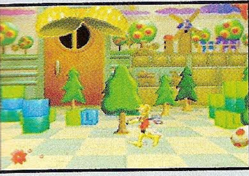
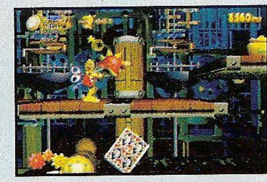
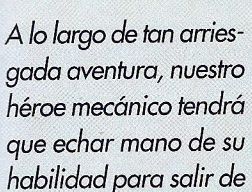
Pepperouchau podrá cambiar el plano de juego durante determinadas fases.

Los «Reyes del Mambo»



Si la intro del «Clockwork Knight» original os pareció buena, esperad a que veáis ésta. Más que una intro os parecerá un videoclip cargadito de música salsera y vacilona para mover el esqueleto.

Con el ítem a cuestas



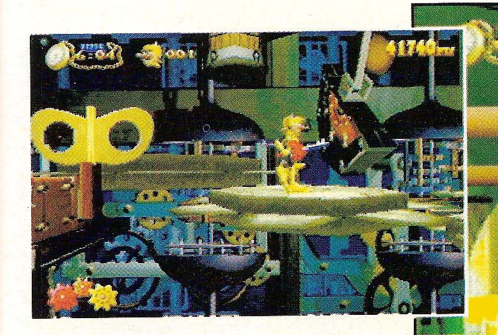
A lo largo de tan arriesgada aventura, nuestro héroe mecánico tendrá que echar mano de su habilidad para salir de situaciones comprometidas. Cargar objetos y lanzarlos contra los enemigos, abrir cajas, encender mecheros en las fases oscuras y en definitiva aprovecharse del decorado, serán recursos válidos.



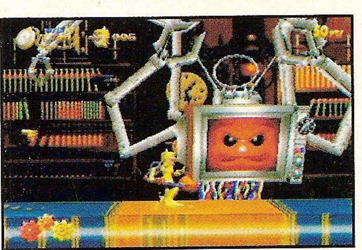

Como podéis apreciar, el mapa general del juego también ha sufrido importantes mejoras gráficas.




Llegado el momento, Pepperouchau no tendrá remilgos a la hora de subirse en un caballo.



Los enfrentamientos con los enemigos finales son muy espectaculares. En ellos, rotaciones y acercamientos se van sucediendo a un ritmo trepidante.

Tras una primera toma de contacto, Pepperouchau y su ejército de juguetes regresan a la Saturn con una aventura más larga y complicada.



Las sorpresas se ocultan en cualquier rincón. Un golpe de espada puede desenmascararlas.



Si recogéis los cuatro ases que se ocultan en cada fase, recibiréis una suculenta recompensa en forma de puntos.



Gráficos 91
Saturn hace gala de su amplia y atractiva paleta de colores en unos imponentes escenarios 3D.

Música 91
Los ritmos caribeños de la intro y las nuevas melodías que se han añadido dan una gran lucidez a este apartado.

FX 84
Se han incorporado nuevos efectos de calidad, pero continúan siendo muy escasos y poco variados.

Movimiento 89
La nota característica continúa siendo la suavidad y la ausencia de brusquedades que tanto deslucen.

Control 86
Pepperouchau responde bien a las órdenes del pad, aunque a veces patina más de lo que debiera.

Diversión 86
El nuevo Clockwork es más largo y difícil que su predecesor.
Desprende mayores dosis de diversión y entretenimiento.

OPINION:

«C. K. 2» supera el principal inconveniente que presentaba la primera parte, y que no era otro que la escasez de fases y la rapidez con la que se podía alcanzar el final del juego. Las nuevas fases, unidas al aumento de dificultad, ponen fin a ese grave problema. Los escenarios 3D muestran una mayor sensación de profundidad y continúan gozando de esa exhuberancia de colores que nos dejaron a todos boquiabiertos hace tan solo tres meses.

Por Javier Castellote

De estética muy similar a su predecesor, «C.K. 2» encantará a los aficionados a las plataformas de bella factura.

Por El Viajero

Lo Mejor:
Los escenarios tridimensionales.
La intro con sus aires caribeños.

Lo Peor:
La repetición de ciertos enemigos.

87%



Acclaim

Deportivo

Megas: 32

Jugadores: 1-2

Modos de juego: 5

Niv. de Dif. : 2

Continuaciones: -

Password: No

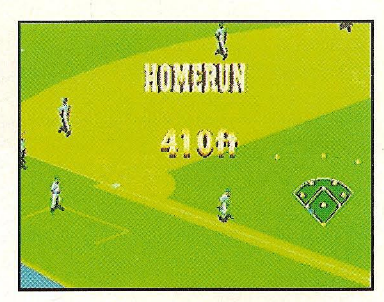
Batería: Sí

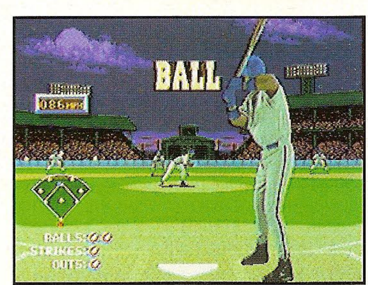
Equipos: 28

Genuino sabor americano

Ha pasado ya bastante tiempo desde que apareciera el último simulador de béisbol para MD, seguramente debido al escaso arraigo que tiene este deporte en España. Pero he aquí que ahora, sus fieles aficionados vuelven a estar de enhorabuena: llega «Big Hurt», un cartucho con genuino sabor americano que apadrina Acclaim.

La puesta en escena del juego hace presagiar lo mejor. Una perspectiva que muestra en primer plano la gigantesca y digitalizada figura de un bateador que aguarda la llegada de la bola, y un pitcher al que le plantan un menú en el que le dan a elegir cómo y dónde tiene que lanzar la bola para crear problemas al bateador. Esas excelencias gráficas se deben al empleo de la técnica de cáptura de imágenes en movimiento creada por Acclaim, y la verdad es que se nota el esfuerzo técnico. Es, sin embargo, a partir de ese momento cuando el color rosado que presentaba el juego comienza a oscurecerse.

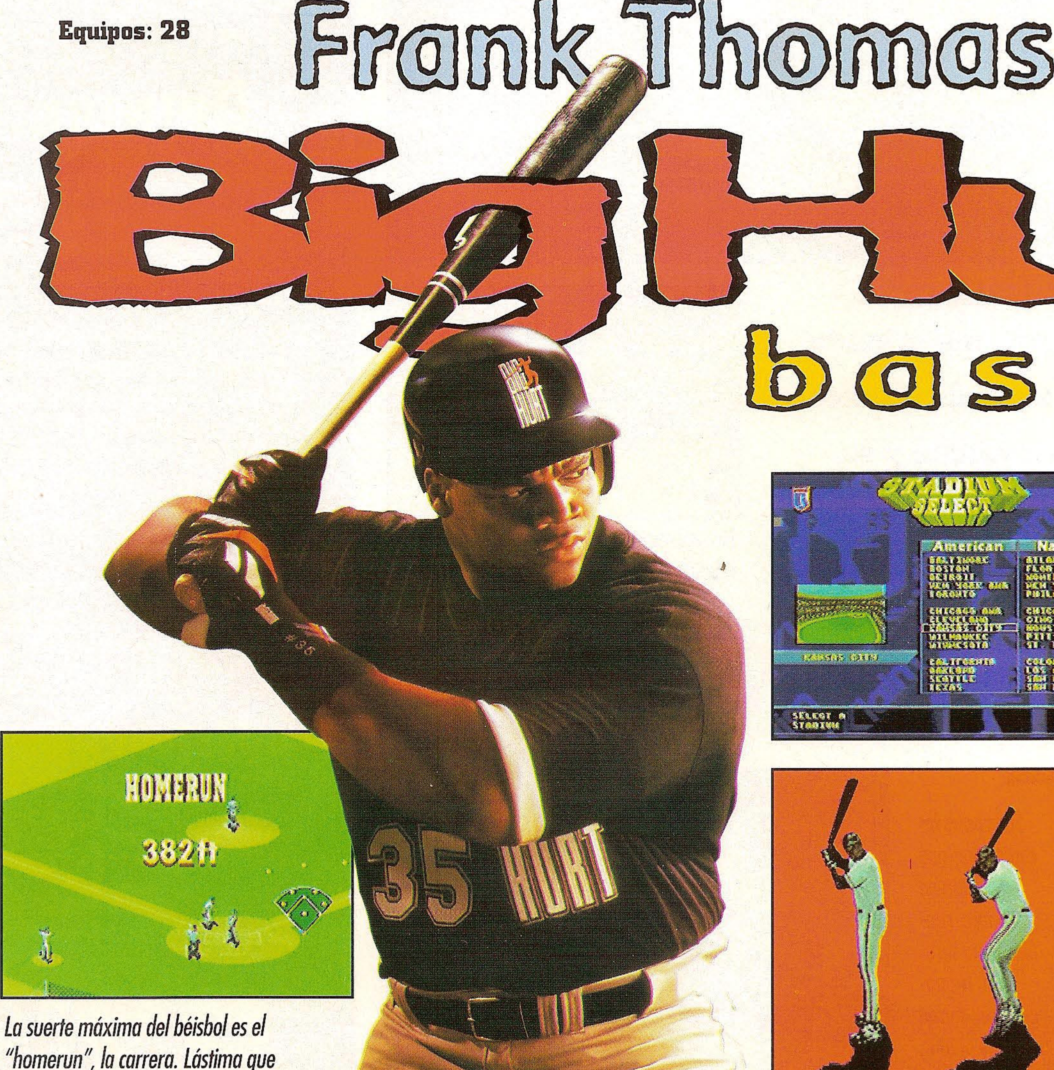


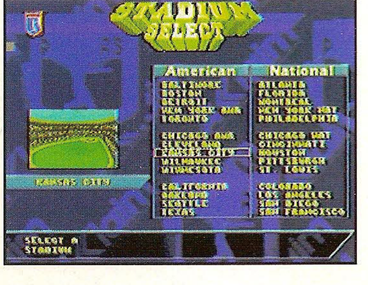


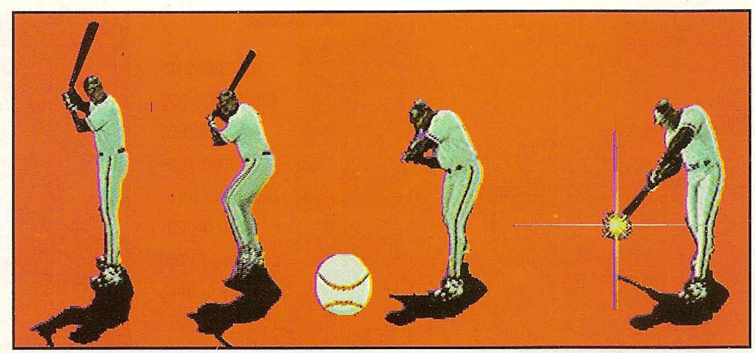
Conseguir batear la bola con resultados positivos es complicado, y ya no digamos lograr una carrera. Con mucha práctica se puede realizar alguna que otra pero, por lo general, el transcurso del juego se convierte en un continuo goteo de jugadores eliminados durante las nueve entradas a las que tiene derecho cada equipo. Así, sólo la opción de dos jugadores añade algo de diversión y jugabilidad al tema.

Un apartado destacable lo componen los 28 equipos que incluye, con sus correspondientes estadios, así como las cinco modalidades de juego que ofrece. A las ya clásicas del partido de exhibición, los play-offs y la temporada -desde 26 a 162 partidos-, se añade el "clutch time", que os introduce en partidos ya iniciados para que vosotros los resolváis, y el "homerun derby", en el que debéis conseguir el mayor número de carreras completas posible, ante unas bolas que llegan fáciles para ser bateadas.

Frank Thomas Big Hurt baseball



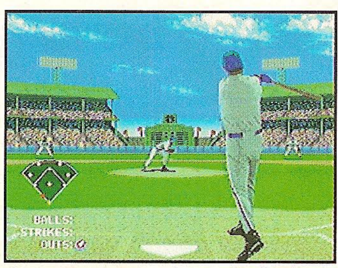




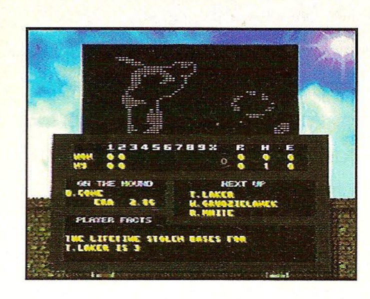
HOMERUN
382ft

La suerte máxima del béisbol es el "homerun", la carrera. Lástima que aquí no se dejen ver muy a menudo.

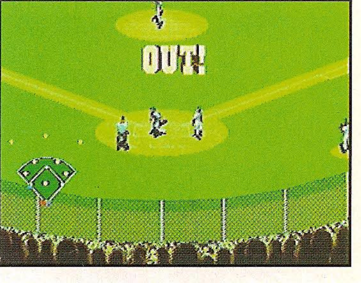
Big Hurt



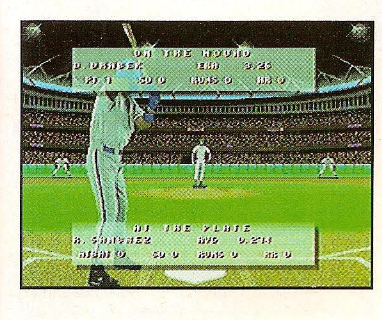
Los movimientos resultan ágiles, fluidos y naturales. Todo se lo debemos a la técnica de captura de imágenes de Acclaim.

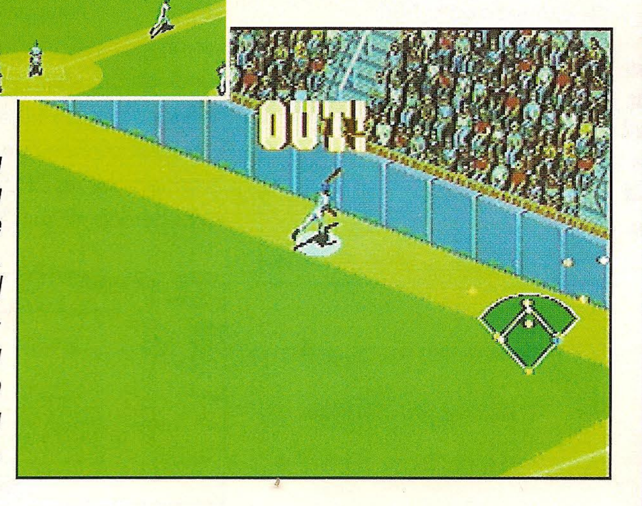


Big Hurt destaca sobre todo por la calidad técnica que incorpora en gráficos y animaciones.



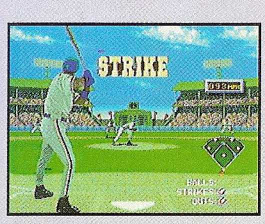
Como podéis ver, después de batear la bola la perspectiva cambia y pasa a ser aérea.



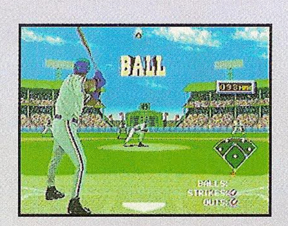


El defensor ha recogido la bola antes de que toque el suelo. Resultado: el bateador es eliminado pese a haber realizado una estupenda pegada.

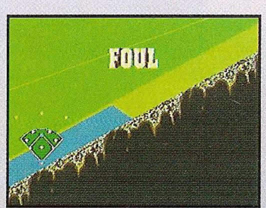
Bateador y pitcher frente a frente



El pitcher ha enviado una bola envenenada difícil de batear. Se canta el primer Strike.



Ahora ha lanzado mal la bola. Si falla tres veces más, el bateador avanzará una base.



La bola sale de los límites del campo tras ser bateada. Hay que repetir el lanzamiento.



Excelente bateo que envía la bola a la grada. Llega un "homerun" y el público enloquece.

Gráficos 86
Los estadios, variados y abundantes, y los jugadores digitalizados convierten este apartado en el más destacado del juego.

Música 70
Las melodías son poco originales y el sonido ambiente no incita especialmente a animar al personal.

FX 80
Se escuchan las expresiones digitalizadas de un comentarista, y el sonido de la bola al ser bateada parece absolutamente real.

Movimiento 85
Los jugadores se desenvuelven con soltura y agilidad en cada una de las acciones.

Control 74
Batear bien no resulta nada fácil, pero por fortuna la cosa se simplifica bastante a la hora de hacer de pitcher.

Diversión 74
Jugar contra la máquina es poco menos que insufrible. Pero si consigues un amiguete, la cosa cambia bastante.

OPINION:

En Big Hurt se produce un significativo contraste entre calidad gráfica y jugabilidad. La primera es indudable, gracias sobre todo a que se ha empleado el famoso 'Motion Capture Technology' de Acclaim, o lo que es lo mismo, digitalizaciones a todo tren y animaciones de bandera. Sin embargo, la segunda ya no lo es tanto. Golpear la bola con relativo éxito resulta demasiado complicado, y si encima no te sabes las reglas de este deporte...

Por Javier Castellote

Un juego completo a nivel técnico que pierde enteros a la hora de jugar.

Por Roberto Lorente

Lo Mejor:
La espectacularidad y el atractivo que ofrecen los bateadores digitalizados. La inclusión de todos los campos y equipos profesionales de Estados Unidos.

Lo Peor:
Resulta muy complicado batear bien. Los partidos se hacen un poco pesadetes.

74%



Sega

Deportivo

Megas: CD ROM

Jugadores: 1- 4

Vidas: -

Niv. de Dif. : -

Continuaciones: -

Password: No

Batería: RAM

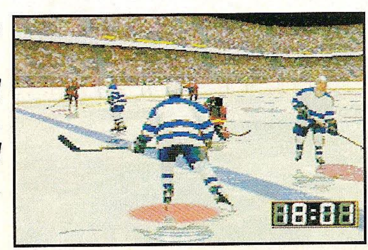
Equipos: 28

Saturn: el planeta helado

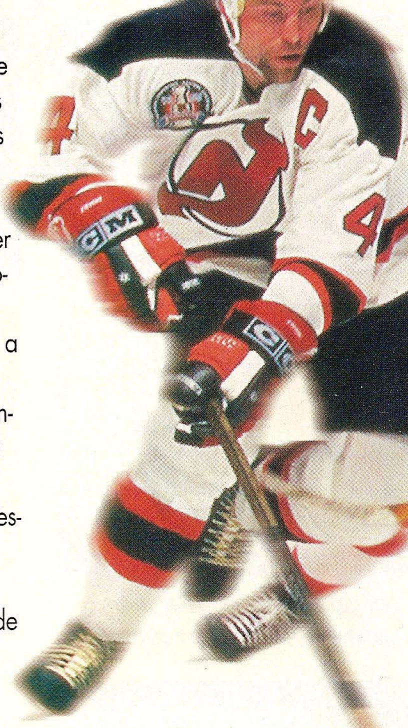
NHL
ALL STAR HOCKEY

La sección deportiva de Sega está trabajando a tope para colmar de títulos a la consola más avanzada del momento. Tras el éxito de «International Victory Goal» y la aparición de «Pebble Beach Golf», ahora le toca el turno a los aficionados al hockey sobre hielo. Y para complacerles, la compañía del erizo azul ha preparado un juego que a simple vista atrae por varios motivos.

Sin ir más lejos, el tamaño de los jugadores, que sobrepasa cualquier sprite que hayáis visto hasta ahora. El truco para comprobarlo está en coger la vista (representadas por cámaras de televisión repartidas por el campo) más apropiada. Hecho esto, sólo queda empezar a disfrutar con unas imágenes capaces de convencer al más pintado de que está viendo un auténtico partido televisado de la NHL.



Gracias a sus múltiples vistas, es muy fácil "meterse" dentro de «NHL All Star Hockey».

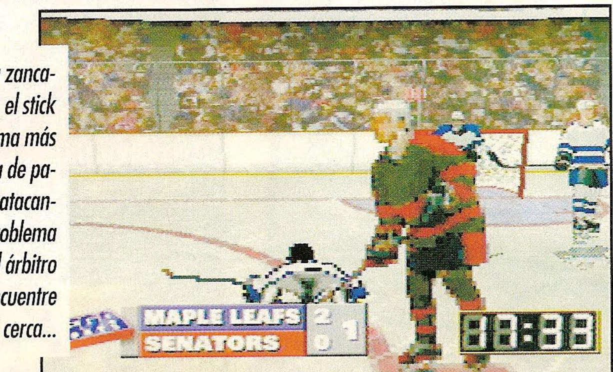


A esta sensación contribuye el hecho de que todos los equipos de la liga profesional estén recogidos con todo rigor. No se salvan ni los últimos fichajes. Por cierto, ahora que hablamos de fichajes, convien que sepáis que si os cansáis de ver los 26 equipos (más las 2 selecciones All Star), no tenéis más que "crear" uno nuevo confeccionado a vuestro gusto. Con él os daréis el gustazo de participar en ligas completas, playoffs o amistosos con la siempre grata compañía de vuestros amigos que, mediante el correspondiente adaptador, se unirán a la fiesta de forma simultánea. La Ram de la consola se encargará de guardar todos los datos para que no os perdáis ningún detalle.

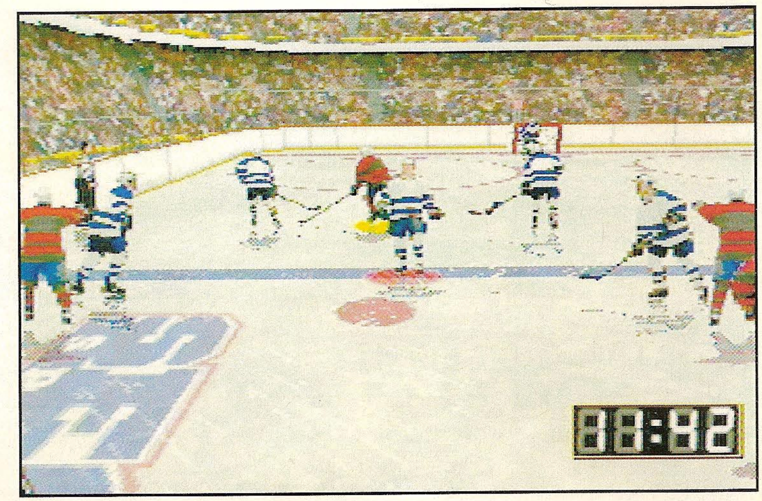
Por fin un juego de hockey es capaz de mostrar con detalle toda la plasticidad que encierra este deporte.



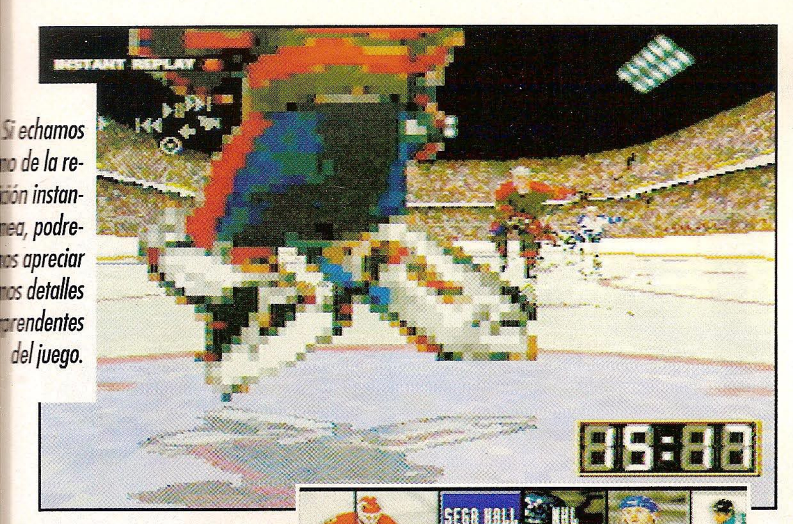




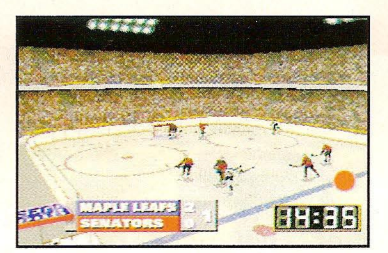
Echar la zancadilla con el stick es la forma más efectiva de parar a un atacante. El problema es que el árbitro se encuentre cerca...

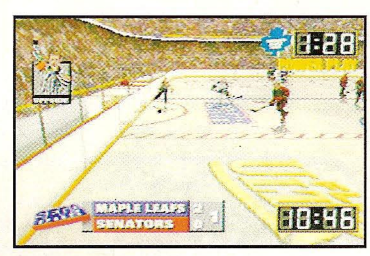


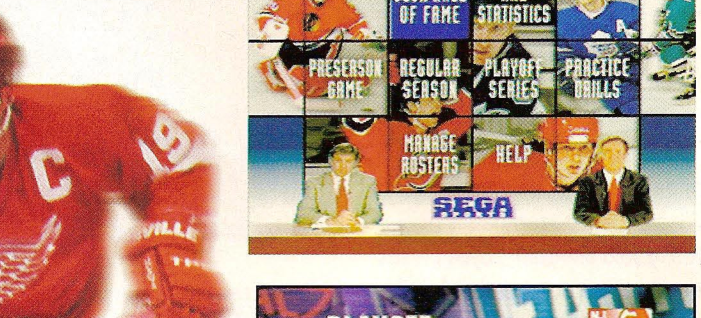
NHL All Star Hockey



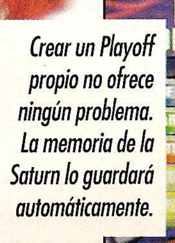
Si echamos
no de la re-
ción instan-
nea, podre-
os apreciar
nos detalles
rprendentes
del juego.



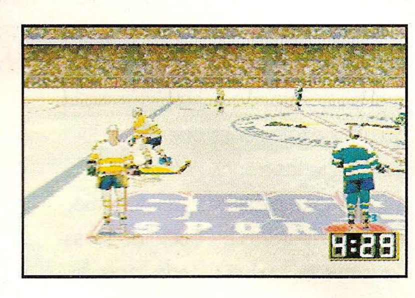


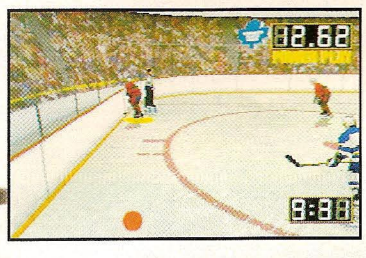


Jugar a «NHL Hockey All Star» es algo así como ver un partido de la Liga Americana a través de Eurosport.



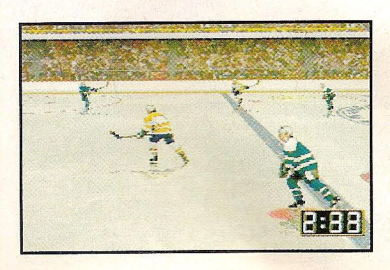
Crear un Playoff propio no ofrece ningún problema. La memoria de la Saturn lo guardará automáticamente.







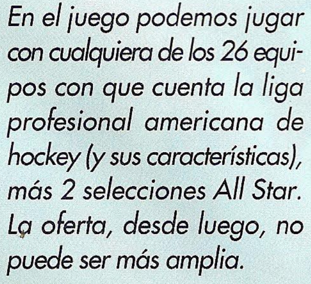
otal de 28 equipos están disponibles desde el prin-
. Pero si os parecen pocos, siempre podéis probar
ear uno nuevo con los jugadores que queráis.



Están todos los que son



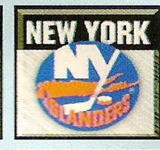
En el juego podemos jugar con cualquiera de los 26 equipos con que cuenta la liga profesional americana de hockey (y sus características), más 2 selecciones All Star. La oferta, desde luego, no puede ser más amplia.



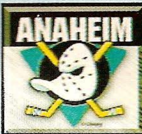


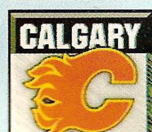




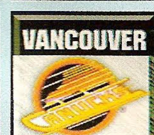




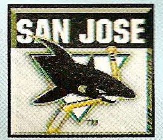
















Gráficos 89

Tanto las rotaciones como los acercamientos y cambios de plano tienen una gran calidad. En este apartado se distancia mucho de cualquier competidor.

Música 88

Unas melodías de lo más variado. Lo mismo se escucha a SNAP que se oye el himno más pachanguero.

FX 90

Desde las voces de los comentaristas hasta el sonido del disco deslizándose por la pista. De todo y todo bueno.

Movimiento 75

La acción no llega a ser todo lo rápida que cabría esperar y acaban produciéndose algunos tirones.

Control 79

La activación del cambio de jugador es un poco lenta y cuesta llegar a controlarla.

Diversión 75

Pese a su buen tono gráfico, la jugabilidad no está muy bien conseguida. Si se juega en compañía, la cosa mejora.

OPINION:

Sin duda, nos encontramos ante uno de los juegos de hockey que mejor ha resuelto el tema de los gráficos (varias cámaras se encargan de "meternos de lleno" en el partido), y en el capítulo de opciones no tiene nada que envidiar a nadie. Sin embargo, hay algo que "falla" a la hora de considerarle una joya lúdica: su jugabilidad. No es que sea aburrido, pero carece de los atractivos que ofrecen otros juegos deportivos a priori más simples.

Por Roberto Lorente

Un impresionante apartado sonoro y unos gráficos alucinantes conforman este compacto. El problema es que a la hora de jugar se hace demasiado pesado.

Por Marty McFly

Lo Mejor:

Gráficamente no tiene rival.
Poder crear equipos y jugadores propios.

Lo Peor:

Es un poco lento y cuesta controlarlo.



...Cuando Tails se quedó solo

Tails Adventure

Sega

Aventuras

Megas: 4

Jugadores: 1

Vidas: 1

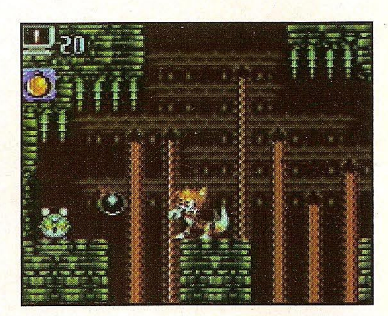
Niv. de Dif. : 1

Cont.: Infinitas

Password: Sí

Batería: No

Fases: 10





Un tanto cansado de las últimas aventuras compartidas con su amigo Sonic, el bueno de Tails ha decidido tomarse una pequeñas vacaciones en su isla favorita. Pero, ¡cruel destino el suyo! Apenas se ha recostado sobre un tronco para echar un sueñecito, cuando le han sobresaltado unas explosiones que tienen lugar en ciertas zonas de la isla.

Tras lamentarse de su infortunio, el pequeño zorro ha decidido investigar qué es lo que sucede, para lo cual se ha introducido en lo más profundo del bosque. Así es como dan comienzo las primeras aventuras en solitario de Tails.

La isla está invadida por una legión de aves que han introducido la maldad en el corazón de sus habitantes, y sólo un robot, cuyas piezas están dispersas por toda la isla, podrá acabar con ellas. Y ése será el objetivo de Tails: localizarlas.

Para ello deberá recorrer la isla de arriba a abajo eliminando a todo aquél que pretenda herirle, y evitando perder unos anillos que suponen su fuente de vida. En su búsqueda encontrará items que le facilitarán sobremanera el trabajo, pero nunca podrá contar con todos a la vez. Antes de partir hacia una fase se verá obligado a elegir los cuatro que considere necesarios para superarla, de tal modo que irá alternando la utilización de los items según las circunstancias.

Las aventuras discurrirán por tierra, mar y aire, y únicamente tras haber concluido una fase se permitirá el acceso a otra nueva. En cualquier caso, Tails demostrará que sabe defenderse perfectamente por sí mismo y que puede ser el protagonista en solitario de unas aventuras la mar de divertidas.





A pesar de lo que parece, los textos reales del juego estarán en inglés.



En las misiones acuáticas, Tails pilotará una nave tan rápida y manejable como él mismo. Superar con ella las minas resultará sencillo.



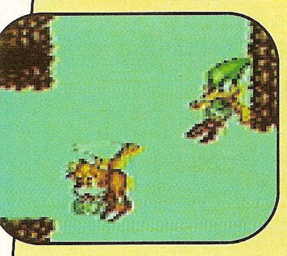


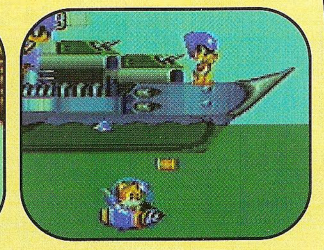


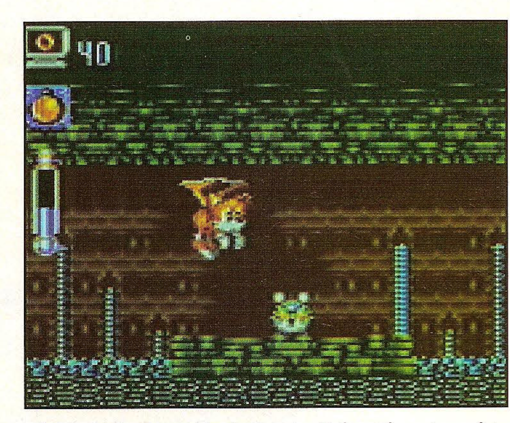
Tails se atreve con todos



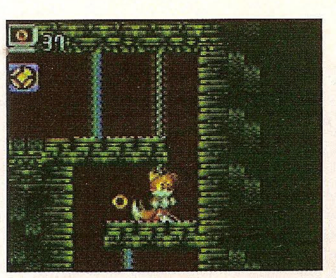
Los jefes de fase no dudarán en atacar a Tails por todos los medios que les sea posible. Pero si la cosa acaba bien, su derrota os proporcionará atractivas sorpresas.



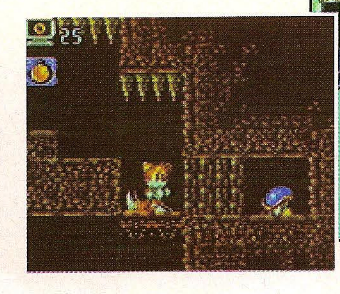


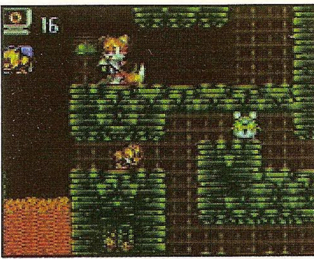


Pulsando dos veces el botón de salto, Tails se elevará y podrá desplazarse durante un breve espacio de tiempo por la pantalla, sobrevolando los puntos peligrosos de la tierra.



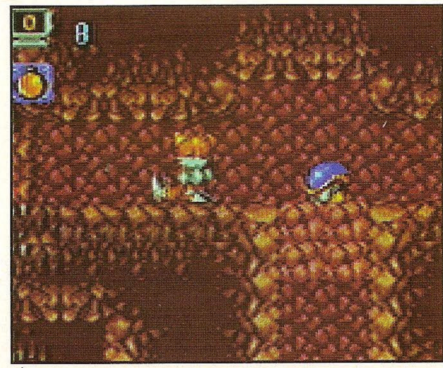
Tails tendrá que preocuparse muy mucho de conseguir anillos, puesto que si le arrebatan todos los que tiene, morirá.





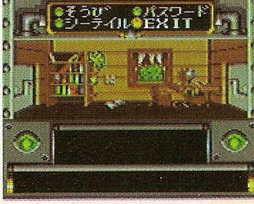
El pequeño robot se introducirá por los caminos a los que Tails no tiene acceso.

De lugarteniente de Sonic, Tails ha pasado a ser ahora el único protagonista de esta divertidísima aventura portátil.



Éstos son los puntos calientes del juego. Bajo los cascos azules se encuentran escondidos los valiosos items.









Su isla, su casa, su lugar de trabajo y su almacén de items. Son todos lugares claves en la vida de Tails.

Tails Adventure

Gráficos 82
Los escenarios sí resultan variados y repletos de colores. Los que se repiten hasta la saciedad son los enemigos.

Música 80
Las melodías típicas de los juegos de aventuras: ritmos alegres que se adaptan bien a la personalidad del protagonista.

FX 77
No se le puede pedir demasiado a un juego de Game Gear. Eso sí, los pocos que aparecen, no suenan mal.

Movimiento 88
Tails se mueve con agilidad y soltura, haciendo gala de una buena gama de movimientos.

Control 89
Todas las virguerías que Tails es capaz de hacer se pueden poner en práctica de un modo sencillo. Es muy manejable.

Diversión 88
Está garantizada. En cada misión se descubre algo nuevo, de manera que el aburrimiento no tiene aquí cabida.

OPINION:

Tails ha querido dejar claro que no necesita la compañía de Sonic para divertir al personal, y lo ha conseguido plenamente. Sus aventuras nos descubren un juego atractivo, de los que enganchan en cuanto se comienza a jugar, porque toca de un modo muy simpático la fibra aventurera del jugador. Además, contiene las dosis justas de estrategia e investigación, lo que da aún más interés al asunto.
De este modo, Tails se ha ganado nuestro reconocimiento como actor principal.

Por Javier Castellote

El zorrito se basta por sí solo para darnos largas horas de diversión en la portátil.

Por Germán Tequilla

Lo Mejor:

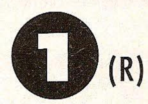
La excelente combinación de aventura, estrategia y simpatía que presenta. Tiene un adecuado nivel de dificultad.

Lo Peor:

Los enemigos se repiten en exceso.



Mega Drive


(R)

Earthworm Jim 2

Shiny ◇ Plataformas ◇ TS nº 32

2(4) **Micromachines 96**
Codemasters ◇ Deportivo ◇ TS nº 32

3(2) **Comix Zone**
Sega ◇ Beat'em-up ◇ TS nº 31

4(3) **Theme Park**
E.A. ◇ Estrategia ◇ TS nº 26

5(8) **FIFA Soccer '96**
E.A. ◇ Deportivo ◇ TS nº 32

6(R) **Pete Sampras 96**
Codemasters ◇ Deportivo ◇ TS nº 29

7(N) **Super Skidmarks**
Codemasters ◇ Deportivo ◇ TS nº 33

8(9) **Vectorman**
Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 32

9(N) **Phantasy Star IV**
Sega ◇ Rol ◇ TS nº 33

10(11) **NBA Live '96**
E.A. ◇ Deportivo ◇ TS nº 32

11 (N) **Zoop**
Viacom ◇ Puzzle ◇ TS nº 33

12(7) **Shining Force II**
Sega ◇ Rol ◇ TS nº 18

13(5) **Light Crusader**
Treasure ◇ Rol/Aventuras ◇ TS nº 30

14(10) **Soleil**
Sega ◇ Rol/Aventuras ◇ TS nº 21

15(12) **NHL Hockey '96**
E.A. ◇ Deportivo ◇ TS nº 32

Mega CD

1 (R)

Earthworm Jim SE

Shiny ◇ Plataformas ◇ TS nº 29

2(R) **Shining Force CD**
Sega ◇ Rol ◇ TS nº 25

3(R) **Jurassic Park CD**
Sega ◇ Aventura ◇ TS nº 12

4(R) **Snatcher**
Konami ◇ Aventura ◇ TS nº 23

5(R) **FIFA Soccer CD**
E.A. ◇ Deportivo ◇ TS nº 16

6(7) **Rebel Assault**
JVC ◇ Arcade ◇ TS nº19

7(6) **Starblade**
Namco ◇ Shoot'em up ◇ TS nº 23

8(N) **Eternal Champions**
Sega ◇ Lucha ◇ TS nº 33

9(N) **Batman & Robin**
Sega ◇ Arcade ◇ TS nº33

10(R) **Mickey Mania**
Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 21

Game Gear

1 (R)

Micromachines 2

Codemasters ◇ Deportivo ◇ TS nº 27

2(R) **Earthworm Jim**
Eurocom ◇ Plataformas ◇ TS nº 29

3(R) **Jungle Strike**
Black Pearl ◇ Estrategia ◇ TS nº 31

4(5) **Sonic Drift Racing**
Sega ◇ Deportivo ◇ TS nº 27

5(N) **Tails Adventure**
Sega ◇ Av./Plat. ◇ TS nº 33

6(4) **Primal Rage**
T.W.I. ◇ Lucha ◇ TS nº 32

7(6) **Pete Sampras**
Codemasters ◇ Deportivo ◇ TS nº 20

8(9) **Ristar**
Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 26

9(8) **Power Rangers II**
Banpresto ◇ Beat'em-up ◇ TS nº 31

10(R) **Los Pitufos**
Infogrames ◇ Plataformas ◇ TS nº 26



Master System

1 (R)

Los Pitufos

Infogrames ◇ Plataformas ◇ TS nº 25

2(R) **Micromachines**
Codemasters ◇ Deportivo ◇ TS nº 12

3(R) **The Lion King**
Virgin ◇ Plataformas ◇ TS nº 20

4(R) **Astérix**
Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 18

5(R) **Speedy Gonzales**
Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 26

6(R) **Mortal Kombat**
Acclaim ◇ Lucha ◇ TS nº 9

7(R) **The Jungle Book**
Virgin ◇ Plataformas ◇ TS nº 10

8(R) **Daffy Duck in Hollywood**
Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 18

9(R) **Sonic Chaos**
Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 8

10(R) **World Cup USA ´94**
US Gold ◇ Deportivo ◇ TS nº 15

Debajo de cada título te ofrecemos información sobre: la compañía programadora, el tipo de juego y el número de TodoSega en que fue comentado el juego.

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada el mes anterior. R: Repite posición. N: Nueva entrada.

MD 32X

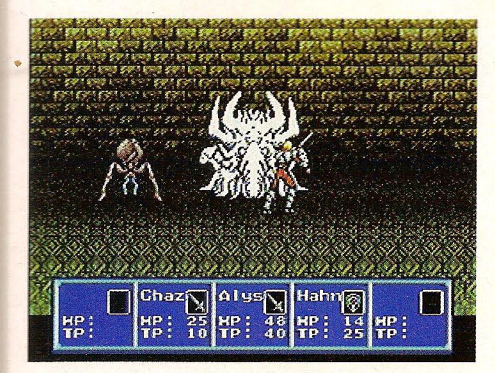
1 (R)
Virtua Fighters
Sega ◊ Arcade ◊ TS nº 31

2 (R) **Doom**
ID Soft ◊ Arcade ◊ TS nº 21

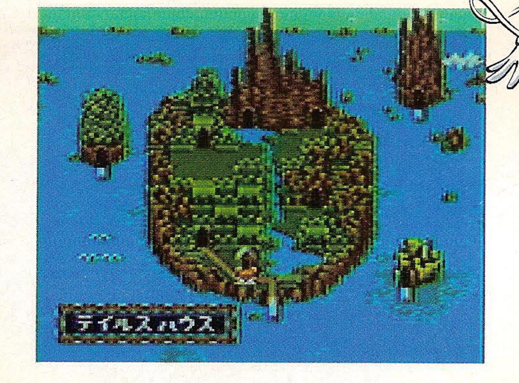
3 (R) **Virtua Racing Deluxe**
Sega ◊ Deportivo ◊ TS nº 21

4 (R) **Chaotix**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 28

5 (R) **Star Wars Arcade**
Sega ◊ Arcade ◊ TS nº 21



«Phantasy Star IV» aparece por fin entre nosotros. Los fanáticos del rol tienen motivos para estar contentos.



La cosa está que arde. Las navidades están a tiro de piedra y los lanzamientos comienzan a llegar por oleadas. Este mes, sin ir más lejos, tenemos un divertidísimo «Super Skidmarks» para MD que se dispara hasta el puesto 7º, acompañado de «Zoop» y «Phantasy Star IV», que también entran a saco en nuestras listas.

Mega CD tampoco se libra de esta fiebre navideña y recibe con agrado la visita de Batman y de «Eternal Champions». Y en cuanto a la GG, nos muestra un «Tails Adventure» rompedor.





Ésta es la lista de los juegos más vendidos por la cadena Centro Mail en todos sus centros a lo largo del mes pasado.

Mega Drive

1. Sonic 3
2. Sonic & Knuckles
3. Light Crusader

Master System

1. Marble Mandess
2. Super of Road
3. Klax

Game Gear

1. Ristar
2. Bonkers
3. Klax

Mega CD

1. Dragon´s Lair
2. Yumemi Mistery Mansion
3. Batman Returns

MD 32X

1. Knuckles Chaotix
2. Mortal Kombat II
3. NBA Jam T.E.

Por gentileza de Centro Mail, sorteamos varios cartuchos de nuestras listas. Envíanos este cupón con tus datos a la siguiente dirección: Hobby Press. TodoSega. C/Ciruelos nº 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid. Indicando en el sobre LOS TRES DE MAIL y la consola que tienes.

Nombre ....

Apellidos ....

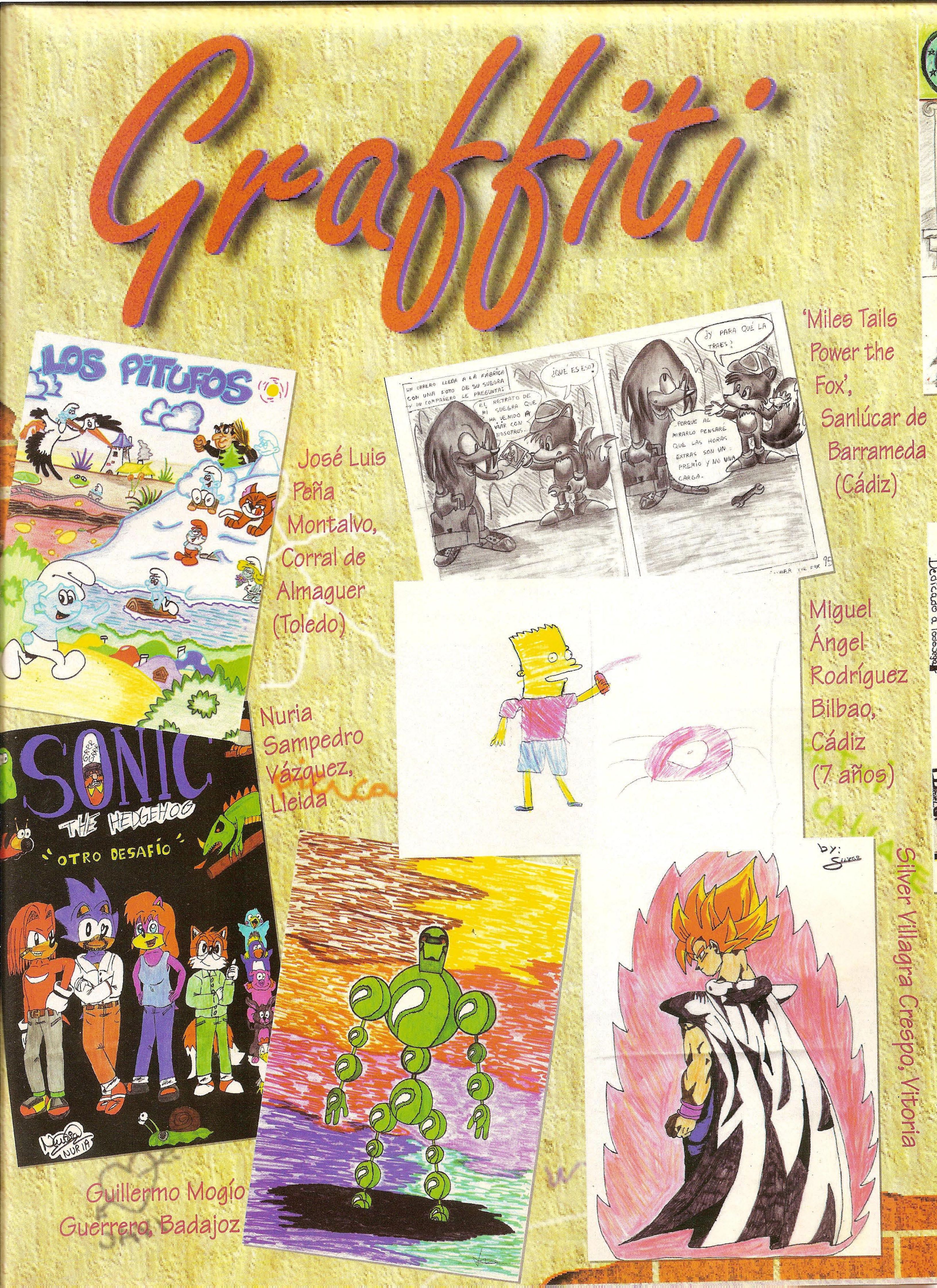
Dirección ....

Teléfono .... C.P. ....

Ciudad .... Provincia ....

Consola ....

Graffiti



José Luis Peña Montalvo, Corral de Almaguer (Toledo)

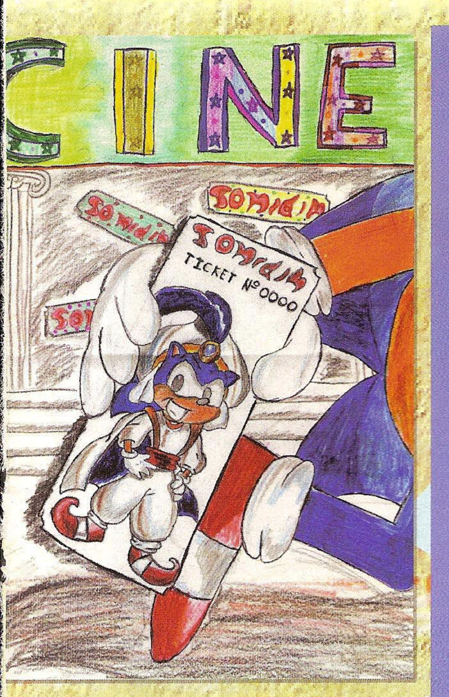
'Miles Tails Power the Fox', Sanlúcar de Barrameda (Cádiz)

Miguel Ángel Rodríguez Bilbao, Cádiz (7 años)

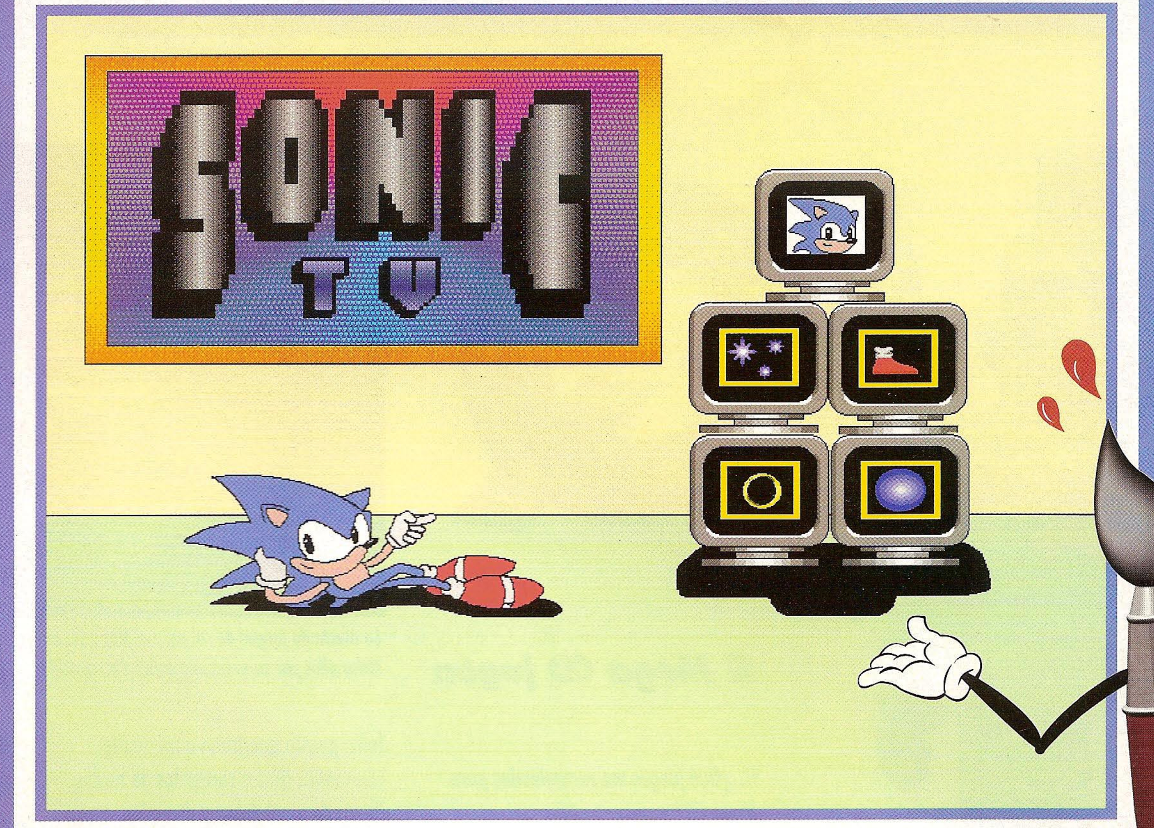
Nuria Sampedro Vázquez, Lleida

Guillermo Mogío Guerrero, Badajoz

Silver Villagra Crespo, Vitoria



Esther Valverde Som, Nerja (Málaga)



Libertad González Martín, Pals (Gerona)

¡Ésta es nuestra Pincelada del Mes!

Daniel González, Fuenlabrada (Madrid)





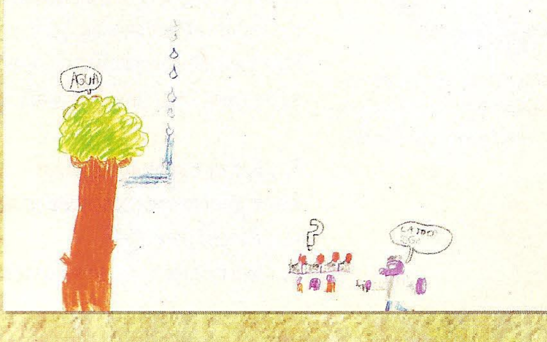
Tecnología punta en nuestro Graffiti. El 'dibu' de Libertad ha nacido de la pantalla de su ordenador. Y es que los tiempos avanzan que es una barbadidad. Por 'vanguardista' te has ganado esta súper bolsa de deportes. El resto ya sabéis que tenéis un 'sonicpuzzle'. ¡Ah! y los que se hayan quedado con las ganas: TodoSega. C/Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28.700-Madrid.



Esteban Fº Acosta García, Cádiz



Carlos Pérez Martínez, Zaragoza



Óscar Morales Román, Ciudad R (5 años)

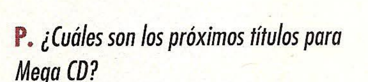




La oferta de juegos de rol para el Mega CD es escasa, pero «Shining Force CD» destaca entre todos ellos por su excelente calidad y capacidad de diversión.

El Mega CD jugón

P. *¿Qué juegos me recomiendas para Mega CD?*
R. «Shining Force CD» es un juego de rol de los tradicionales, con puntos de energía, batallas en grupo, barras de conocimientos que se van ampliando según juegas, etc. Te gustará. «Earthworm Jim» es el mejor plataformas que puedes encontrar en Mega CD. Su humor y su jugabilidad te tendrán pegado durante largo tiempo al televisor. «Sensible Soccer» es de sobra conocido por todos. El fabuloso "Sensi" aún va a dar mucha guerra en el terreno de los juegos de fútbol. «Snatcher» y «Dune» son dos aventuras gráficas que te quitarán el hipo. Ambas son muy recomendables y explotan bien la capacidad gráfica y sonora del Mega CD.



P. *¿Cuáles son los próximos títulos para Mega CD?*
R. «The Adventures of Batman y Robin», «Wirehead», «Eternal Champions»...

P. *¿Va a sacar Sega algún nuevo Sonic para Mega Drive o Mega CD?*
R. Me supongo que sí, y así lo confirman mis fuentes de información. Sonic es a Sega como Mickey a la Disney: siempre habrá algún título suyo, allá donde vaya.

P. *¿Qué va a pasar con aquellos fantásticos matamarcianos que en su día sacó Konami para MSX?*
R. Ojalá lo supiera, me sentiría súper feliz, puesto que traen a mi mente cibernética gratos recuerdos de tardes llenas de jugabilidad y diversión.

P. *¿Va a aparecer próximamente alguna continuación del «Flashback»?*
R. Se llama «Fade to Black» y va a salir muy pronto para PC. Se está especulando con la posibilidad de que salga en Saturn, pero ya os lo anunciaré cuando lo sepa.

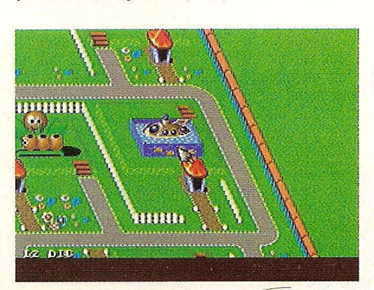
Un consolero de Bilbao, pues.



La aparición compacta de Sonic puede ser considerada como una de las más interesantes jamás vistas.

Theme Park en 16 bits y juegos de estrategia

P. *¿Para cuándo el «Aerobiz»? ¿Se parece al «Theme Park»?*
R. Me temo que Koei no va a traer el «Aerobiz Supersonic» a España, aunque puedes conseguirlo de importación. Es un juego de estrategia, como «Theme Park», pero va de aviones y líneas aéreas.



La calidad de «Theme Park» le ha llevado a encabezar el género de la estrategia.

P. *¿Saldrán más juegos de este tipo?*
R. Había una supuesta conversión de «Sim City 2000» para Mega Drive, pero me temo que lo van a sacar directamente en Saturn.

P. *¿Qué hago en «Theme Park» cuando se pierde un niño?*
R. No puedes hacer nada. Deberías haberlo evitado vallando adecuadamente todos los caminos y no dejando rutas libres.

P. *¿Cuál me recomiendas: «Soleil» o «Light Crusader»?*
R. Ambos son muy buenos, pero me quedo con «Light Crusader».

Jorge Delgado, Salamanca.

¿Una Saturn venida a menos?

P. *¿Tiene Sega en proyecto una consola como Saturn sólo para jugar, sin Photo CD, Audio CD ni Video CD?*
R. No puedo decirte que sí, pero tampoco que no. Lo que apuntas es una buena idea, pues podría abaratar el precio de la consola si además retiran la ranura de cartucho, pero seguro que los de Sega

acabarían aduciendo problemas de costo y finalmente no saldría.

P. *¿Durará la Mega Drive bastante tiempo? ¿Qué opinas?*
R. Como he comentado anteriormente, dependerá de Sega y las distribuidoras: buenos juegos a buen precio, ofertas excepcionales... todo está en sus manos. Pero vosotros sois los que luego tenéis que adquirir el producto.



«FIFA Soccer» se pone al día con una nueva versión muy mejorada.

P. *¿Será «FIFA '96» el mejor juego de fútbol?*
R. Puede que sí y la verdad es que a mi me ha gustado mucho. Lo cierto es que lo veo superior a muchos otros títulos.
P. *¿Crees que Saturn tiene el precio que debería tener?*
R. Mi respuesta es afirmativa, pues hace muchas cosas. Sólo que podrían haber puesto un precio de choque y así poder aumentar el parque para posteriormente ganar dinero, aunque yo no soy empresario ni entiendo de marketing, ventas y todo eso.

Luis Andrés del Olmo Toledano, Madrid.

¿Hay novedades para Master?

P. *¿Sabes de alguna novedad para Master?*
R. Había un supuesto juego de hockey que llevo anunciando mucho tiempo pero no termina de llegar. De todas formas, me apena mucho tener que decirte que muy probablemente ya no salga ningún título más para Master, pero aún te queda el extenso catálogo de juegos que hay disponible en las tiendas.

P. *Por navidades oí un rumor sobre dos Sonics más y me parece que eran para Master System. ¿Qué juegos eran?*
R. Me temo que los juegos a los que te refieres son «Sonic Labyrinth» y «Tail's Adventure», ambos para Game Gear, y no te puedo confirmar que vayan a ver la luz en Master.

P. *¿Ha salido algún «Streets of Rage» en Master además del uno?*
R. Sí, salió hace seis o siete meses el «SOR 2», y no estaba nada mal.

P. *¿Qué juegos deportivos me recomiendas de Master?*
R. «World Cup USA '94», «Off Road», «Micro Machines» y «Sensible Soccer».

Enrique Campillo, Torrejón de Ardoz (Madrid).

te salen las cuentas redondas y ambas máquinas vienen a costar lo mismo.

P. *Supongo que MD 32X se podrá conectar a Multi Mega, ¿o no?*
R. Fuentes bien informadas aseguran que con determinados cartuchos da algún que otro problema.

P. *¿Podrías decirme lo más exactamente posible los colores y demás mejoras que sufrirá MCD con MD 32X?*
R. Las secuencias de vídeo digitalizado ganarán en velocidad gracias a la caché de lectura de datos del CD de MD 32X. La paleta de colores aumenta hasta los 32.768 colores simultáneos en pantalla.

P. *¿Qué crees que pasará con Mega Drive?*
R. Lo que Sega y las distribuidoras quieran, aunque vosotros tenéis mucho que decir.
David Sainz, Ortuella (Vizcaya).

Quisiera saber los passwords para llegar a los siguientes niveles.
R. Los passwords que necesitas son los siguientes: Nivel 4, VIENNA. Nivel 5, AVALON. Nivel 6, DULCIS.

Alejandro Pérez Manzano, (Almería).

Consolas muy re-creativas

P. *¿Habrá un «Sonic» para Saturn?*
R. Conociendo la afición de Sega por su mascota, yo no lo descartaría. Hasta el momento no ha habido consola en la que no aparezca de uno u otro modo (en 32X aparece Knuckles).
P. *Tengo una MD. ¿Qué te comprarías, Mega CD o 32X?*



para poner el nombre de verdad a los jugadores, no debes pensártelo

P. *En el número 32 de la revista publicasteis unas fotos del «Virtua Racing» de Saturn. ¿Será así de malo gráficamente si se le compara con «Sega Rally»?*

R. Debes darte cuenta de que incluso en su versión recreativa estos juegos presentaban importantes diferencias a nivel gráfico. De todas formas, no debes dejarte convencer por las primeras imágenes. Espera hasta que tengamos el juego definitivo para poder decidir.



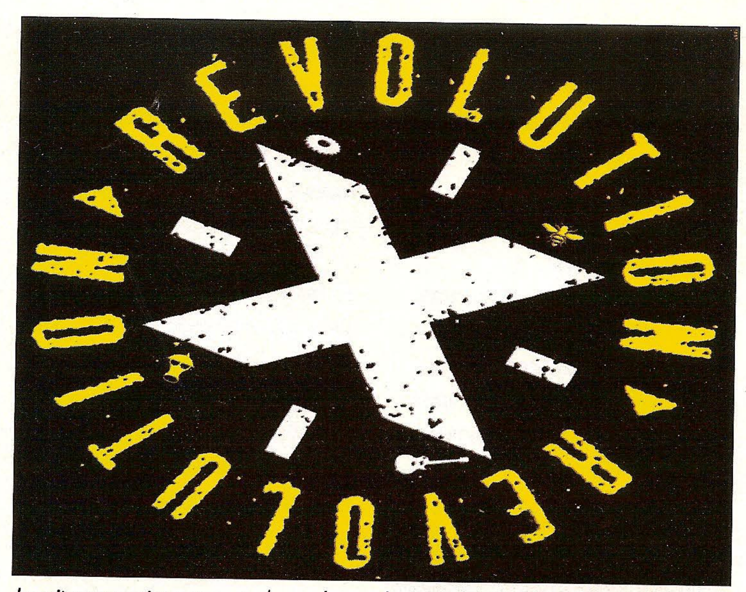
La esperada conversión de «Sega Rally» para Saturn dejará muy alto el listón a los futuros lanzamientos basados en recreativas.

P. *¿Por qué Sega no hace publicidad de su Saturn?*

R. ¿Que no hace publicidad...? Eso es que no has mirado atentamente las páginas de esta revista. Además, deberías prepararte para lo que te espera de cara a estas navidades.

P. *¿Cuándo haréis una lista de éxitos de Saturn en Sega Hits, aunque sea como la de 32X?*

R. Estamos esperando hasta que el número de lanzamientos de Saturn sea lo bastante amplio como para decidirnos por cuáles son los mejores juegos.



La exitosa recreativa protagonizada por el grupo de rock Aerosmith llegará muy pronto hasta vuestras casas con sendas versiones en Saturn y Mega Drive.

P. *¿Puedes decirme un buen truco para «Comix Zone»?*

R. Por supuesto que sí. Vete a las páginas dedicadas a las guías de juego y empápate con la que publicamos este mes dedicada a ese cartucho.

P. *¿Qué juegos de conversiones recreativas saldrán durante el 96 para Saturn y MD?*

R. Para MD, y en fechas muy cercanas, «Revolution X». Para Saturn hay todo un mundo de novedades. Apunta: «Cool Riders», «Virtua Fighter 2», «Virtua Cop», «Sega Rally», «Revolution X» y «Mortal Kombat II», por citarte algunos.

Diego Zamora Sánchez.
Huércal-Overa (Almería).

Baile de nombres

P. *Hace algunos meses en esta revista ponía que iban a sacar un juego para MD 32X que se llamaría «Knuckles Ringstar», y en el número 27 pone que van a sacar el juego «Knuckles Chaotix». ¿Cómo es que van a sacar un segundo Knuckles si aún no está en el mercado el primero? ¿Cuándo saldrá? ¿Cuánto costará?*

R. La respuesta es simple: ambos juegos son el mismo. El baile de nombres es cosa de la propia Sega, que decidió que en nuestro país el título de «Knuckles Chaotix» era más apropiado. A mí me parece bastante acertado el que le han puesto al final, ¿y a ti?
Ya está en la calle con un precio aproximado de 10.000 pesetillas.

Javier Fernández Martín.
Sallent (Barcelona).

TUS RELOJES FAVORITOS AHORA A UNOS PRECIOS MUY ESPECIALES

EXISTENCIAS MUY LIMITADAS

Reloj despertador



P.V.P. 3.400 2.900

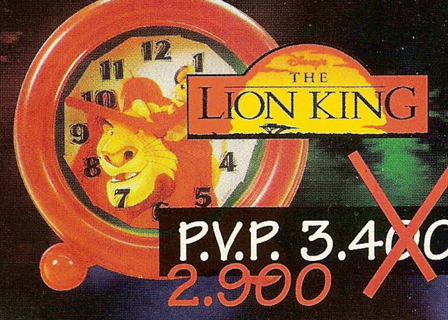
P.V.P. 4.600 3.600

Reloj de pulsera Moto Ratón (pila incluída)

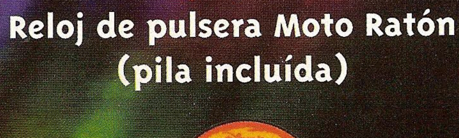
P.V.P. 2.800 2.350

Reloj de pared Power Rangers

Reloj despertador Lion King



P.V.P. 3.400 2.900



1.800

P.V.P. 2.100





Reloj de pulsera Baby Simba (pila incluída)

oj de pared oto Ratón

.P. 2.800 .100

P.V.P. 5.900 4.600

Reloj despertador. Baby Simba. Se ilumina según se apaga la luz. Funciona con pilas o enchufe a la red.

P.V.P. 2.800 2.350

Reloj de pared

.V.P. 5.900 4.600

despertador parlante nectarse el despertador se "Helmets on! It's time to Ride!" y el ruido de motor una Harley Davidson

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid. (Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).



Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo:

- ❑ Reloj Despertador Power Rangers........P.V.P. 2.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Power Rangers........P.V.P. 2.350 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Moto Ratón........P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón........P.V.P. 3.600 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón........P.V.P.4.600 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Baby Simba con luz........P.V.P.4.600 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba........P.V.P.1.800 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Lion King........P.V.P.2.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Lion King........P.V.P. 2.350 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ________ + 250 pesetas de gastos de envío y manipulado = ________

NOMBRE........APELLIDOS........

DOMICILIO........LOCALIDAD........PROVINCIA........

CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE)........TELÉFONO........

Forma de Pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº ________
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Fecha de caducidad de la tarjeta........

Titular de la tarjeta (si es distinto)........

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:



Si tienes problemas con tus JDR, no te compliques la vida. Coge papel y lápiz, anota la dirección del club, manda tu carta y prepárate a disfrutar la aventura de tu vida. Sir Archibald te espera.

Un globo, dos globos, tres globos...

SERGIO MARTÍNEZ CASTILLO.
(Bilbao).

P. Querido Sir Archibald, espero que me puedas responder a esta duda que tengo referente al «Light Crusader». Me encuentro en el 2º laberinto "B-2" y ya he cogido 3 de los 4 globos que me piden (el rojo, el azul y el verde). Sólo me falta el amarillo y no sé qué debo hacer con las estatuas ni qué significa la frase "Sin estrellas". Ayúdame.

R. La cosa no es tan complicada como te parece, Sergio. Si te fijas detalladamente, verás que cada estatua tiene un símbolo encima. Entre los 4 hay uno que corresponde a una estrella. Combina las otras tres estatuas frente al globo y conseguirás los 4 elementos. El orden es "Luna - Tierra - Sol".

No las coloques demasiado cerca de la pared o no podrás entrar a coger el globo amarillo.

Esas odiosas comparaciones

JOSÉ FCO. MORON FDEZ. BALANEGRA.
(Almería).

P. 1.-¿Me podrías decir para cuántos jugadores es el «Soleil», su puntuación, lo largo que es, sus armas, la dificultad, etc? ¿Es tan divertido como el «Zelda» de Super Nintendo?

2.-Para seguir hablando del «Zelda», es un título exclusivo de Nintendo, ¿no? Entonces, ¿por qué lo han sacado para CD-i y no hacen lo mismo para la MD?

3.-En un número anterior hablabais del «Phantasy Star II». ¿Me podrías decir en qué año salió al mercado, cuánto vale, dónde lo puedo adquirir y cuáles son sus principales características?

4.-¿Podrías decirme cuántos jugadores pueden jugar al «Shining Force I y II»? ¿En qué se diferencian del «Soleil»?

5.- ¿Va a salir el «Secret of Mana» para MD?

R. 1.- Es para un solo jugador, y para más información te recomiendo que eches un vistazo al comentario que salió en el número 21. Aunque gráficamente tienen sus parecidos, «Soleil» y «Zelda» son juegos diferentes. Es como si preguntas "¿qué está más rico, una tarta o un bocadillo de tortilla?".

2.- Nintendo y Philips firmaron un acuerdo por el cual la compañía japonesa permitía que el «Zelda» (al menos el personaje, porque la historia no tiene nada que ver) apareciese en el CD-I. Esto se hizo porque ni la rivalidad entre empresas ni la difusión de la máquina de Philips son comparables a las de Mega Drive y Sega. ¿Te imaginas a Sonic en una Super Nintendo...?

3.- «Phantasy Star II» fue, contrariamente a lo que se puede pensar por su nombre, el primer juego de la serie que apareció en MD. Esto ocurrió allá por el año 1989 (en el extranjero, por supuesto). En cuanto a sus cualidades, pues no hay mucho que comentar: gráficos simples y una jugabilidad a toda prueba. Siento no poder decirte el precio ni dónde adquirirlo.

4.- Un único jugador y se diferencia del «Soleil» en que este último juego es una aventura y la saga «Shining Force» es rol clásico.

5.- Definitivamente, NO.

Rol puro y del bueno

ABRAHAM TEJEDOR MERINO.
Torrejón de Ardoz. (Madrid)

P. 1.-¿Saldrá algún juego de Rol tan bueno o mejor que «Shining Force 2»? Me refiero a rol puro.

2.-¿Qué es la perspectiva isométrica del juego «Light Crusader»?

3.-¿Por qué no sale para Mega Drive el juego de Mega CD «Dungeon Master 2»?

R. 1.- Me apetece mucho pensar que sí, pero tampoco pondría la mano en el fuego.

Estate atento a los nuevos lanzamientos de Saturn, porque puede haber sorpresas agradables. Hazme caso.

2.- Para que lo entiendas rápido, es aquella vista del juego que muestra la acción como si la cámara se encontrase en la parte más alta de la esquina de una habitación. Sé que es complicado explicarlo, pero si ves alguna pantalla de ese juego lo reconocerás al instante.

3.- Misterios de la vida. Suerte que al menos ha salido una serie muy limitada de ese juego en versión Mega CD, porque al principio (no hace tanto) ni siquiera íbamos a tener la versión compacta...



Un penúltimo esfuerzo

ALBERTO GOMEZ GONZALEZ. (Albacete).

P. Hola, me llamo Alberto y sólo quiero hacer una pregunta sobre el «Shining Force II»: ¿Qué tengo que hacer después de encontrar la Force Sword, hablar con Dwarf Craftman y tener algunas armas hechas de mithril? También se me ha unido Chaz al grupo en Yeel.

R. Por lo que me cuentas, ya debes estar muy cerca del desenlace final. Tu siguiente paso debe ir encaminado hacia el cubil del propio Zeon, donde tendrás que poner a prueba tus recién adquiridas armas. La entrada se encuentra en la boca de una estatua con una forma monstruosa. Te recomiendo que vayas bien provisto de items para recuperar puntos de vida. Te harán mucha falta.

¡Retrocede, cobarde!

CLAUDIO GALINDO CARAÑANA. Valencia.

P. ¡Hola amigos! Quiero poner a prueba vuestra sabiduría a ver si me podéis resolver una duda que tengo respecto al juego de Mega CD «Eye of the Beholder».

He completado el nivel 11 y ya tengo la "Wand of Silvias", pero cuando llego al nivel 12 e intento matar a Beholder no lo consigo. ¿Qué he de hacer?

R.- Haces bien en usar la "Wand of Silvias", pero no es ella quien va a acabar con tu enemigo. Úsala para ir haciendo retroceder a tu rival hasta la trampa de clavos que hay al final del pasillo.

Tres enigmas de Light Crusader

MARIA CLÉRIGO GOMEZ. Algorta (Vizcaya).

P. Hola, me llamo María y tengo 3 dudas sobre el juego «Light Crusader»: 1.- En la habitación donde hay unos candelabros, ¿qué tengo que hacer?

2.- En la habitación donde hay un cofre en una altura, una palanca, una bomba y 2 plataformas, ¿qué hago para coger el cofre?

3.- En la habitación de al lado hay una persona que salvo y me pide que quite el cieno. ¿A qué se refiere?

R. Los candelabros, como tú los llamas, son en realidad diapasones (esos aparatejos que sirven para afinar los instrumentos musicales). Recuerda que posees una caja de música. Escucha la melodía e intenta repetirla golpeando con la espada sobre cada diapasón. El sonido cambia dependiendo del que toques.

2.- Mueve la bomba hasta la palanca y súbete a la primera plataforma. Cuando la bomba estalle, tu plataforma subirá pudiendo acceder a la segunda y al tesoro.

3.- Si ya has eliminado el cieno que rodeaba al personaje, no tienes que hacer nada más.

Perdido en la ciudad

DANIEL DEL BARRIO CASANOVAS.
Fraga (Huesca).

P. ¡Hola, amigos de TodoSega! Tengo una pregunta sobre el juego «Landstalker» que espero me resolváis: Me quedo atascado nada más llegar a Mercator, ¿qué tengo que hacer?

R. Visita primero la fonda de la sra. Yard. Cerca de allí encontrarás una niña. Charla con ella y síguela el juego. En la tienda de la izquierda podrás comprar una armadura muy interesante. Ayuda a una viejecita a recoger las jarras caídas. Ella te dará la dirección de una vidente que te dirá cómo entrar en la fonda.

Tras discutir con una señora del pueblo, ve allí y habla con un pianista llamado Ludwig. Vuelve a la entrada de la ciudad y toma el camino de la derecha. Verás una chica. Mientras hablas con ella, podrás observar como el capitán de la guardia sale a través de una puerta. Síguele y ponte a hablar con una sirviente llamada Layla. Sigue sus instrucciones y pasarás sin problemas.

Mucha resignación, hermanos

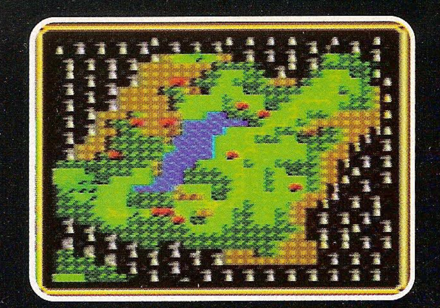
Las navidades se acercan y con ellas uno de los desembarcos más importantes del año en lo que a nuevos títulos se refiere. Está demostrado que un porcentaje muy alto de los juegos que se venden en un año se concentran en estas fechas, y de ahí el enorme interés que en ellas ponen las compañías. Así, cruzando el límite de las empresas programadoras, podemos llegar a la conclusión de que si un juego importante no aparece ahora, ya debemos preocuparnos por su salida. Por ejemplo, el famoso «Phantasy Star IV» ha sido retrasado una y otra vez hasta hacerle coincidir con el turrón, y sorpresivamente (ya os lo anticipé en su momento) va a salir en perfecto INGLÉS. En fin, Sega nos ha vuelto a gastar una de sus "bromas" más famosas. Al menos esta vez no nos ha cogido desprevenidos. Pero sigamos con los lanzamientos, que es lo importante. Los usuarios de Mega Drive ya podéis ir armándoos de paciencia, porque se avecinan malos tiempos. El hombre del tiempo anuncia una pertinaz sequía de títulos durante una buena temporada. Ya sabéis, a racionar las reservas de cartuchos...

Para Saturn las perspectivas son algo mejores. Una versión propia del «Yumeni Mistery Mansion» (en castellano, que lo he visto con mis propios ojitos), una maravilla llamada «Mystaria» (conocida en Japón por «Ringlord Saga» y realizada por la gente que hizo la serie «Shining Force»), un «Story of Thor» de 32 bits y un poderoso rumor sobre un «Landstalker 2» para Saturn serán las sorpresas que nos depare el futuro. Si finalmente se cumplen "las amenazas", es posible que Saturn retome el relevo que mal que bien ha ido llevando Mega Drive hasta ahora.

Pero por encima de todo, me gustaría que, a pesar de esto que os cuento, mantuvieseis una actitud escéptica. Uno ya tiene sus añitos y ha visto de todo. La mayor parte de las veces, las lágrimas han sido el único consuelo ante un disgusto consolero; y el parte meteorológico anuncia una cierta inestabilidad en las capas bajas.

Suerte, vista y al loro...

Por Sir Archibald Bradley



Batalla 3.1

•

Enemigos:
GREEN OOZES (2)
BRUJOS (2)
GOBLINS (4)
GOBLINS CAZADORES (3)

•

Puntos de Vida:
GREEN OOZES (17)
BRUJOS (21)
GOBLINS (18)
GOBLINS CAZADORES (24)

•

Puntos de Magia:
BRUJOS (10)

OBSERVACIONES:
Los Witches usan el hechizo "Freeze" en el nivel 1.
Los Goblins Cazadores atacan a 2 casillas de distancia.

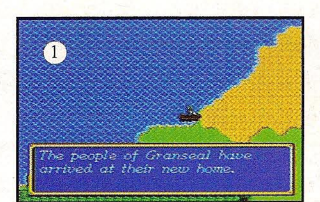
La Tienda de NUEVO GALAM

Short SWORD	140
Middle SWORD	340
Bronce LANCE	260
Hand AXE	340
Short AXE	120
SPEAR	460
Wooden ROD	60
Short ROD	130
Short KNIFE	70

Capítulo 3

Un Nuevo Hogar









Llegamos sin novedad a Parmecia (**1**) y con la madera del barco empezamos a construir "New Granseal" (**2**). Todo iba bien hasta que tuvimos un encuentro inesperado con unos cuantos monstruos al ir a buscar a un minero desaparecido (**3**). Aquélla no iba a ser la única desgracia. El paso hacia el norte había quedado sepultado por las rocas (**5**). A golpe de sable (**Batalla 3-1**) (**4**), nos hicimos un hueco por el que pasar y regresamos justo a tiempo de ver terminada la ciudad (**6-7**).

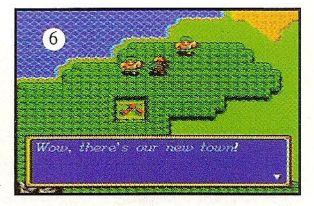
Un año después

El tiempo pasó rápido y en nuestro primer aniversario en el continente, Sir Astral propuso hacer una expedición para hacer amistad con los pueblos vecinos. Pero no tuvimos tiempo de hacer nada, ya que de improviso un extraño pájaro se presentó en nuestra ciudad (**8**). Más tarde nos enteramos de que era un Fénix mitológico (**9**) que se llamaba Peter y que venía desde muy lejos para conocernos. Nos propuso acompañarle hasta su hogar en el Este y aceptamos encantados.

No tardamos en encontrar resistencia (**Batalla 3-2**), pero nada nos iba a de-











Batalla 3.2

Enemigos:
GOBLINS (3)
GREEN OOZES (2)
GOBLINS CAZADORES (2)
MURCIÉLAGOS VAMPIRO (2)
BRUJOS (2)

•

Puntos de Vida:
GOBLINS (18)
GREEN OOZES (17)
GOBLINS CAZADORES (24)
MURCIÉLAGOS VAMPIRO (20)
BRUJOS (21)

•

Puntos de Magia:
BRUJOS (10)
MURCIÉLAGOS VAMPIRO (8)

OBSERVACIONES:
Los murciélagos vampiro utilizan el hechizo "Blaze" en el nivel 2.

La Tienda de RIBBLE

Short SWORD	140	SPEAR	460
Middle SWORD	340	Short ROD	130
Bronce LANCE	260	Short KNIFE	70
Short KNIFE	70	DAGGER	320
Short AXE	120	Wood ARROW	250
Hand AXE	340		

tener ahora. Superado este contratiempo (**10**), llegamos hasta una aldea llamada Ribble. No nos recibieron de muy buen grado, pero al menos conseguimos una nueva incorporación al grupo, May (**11**), y unas pistas muy interesantes sobre un historiador de nombre Rhode que vivía en otra ciudad, Hassan (**12**).

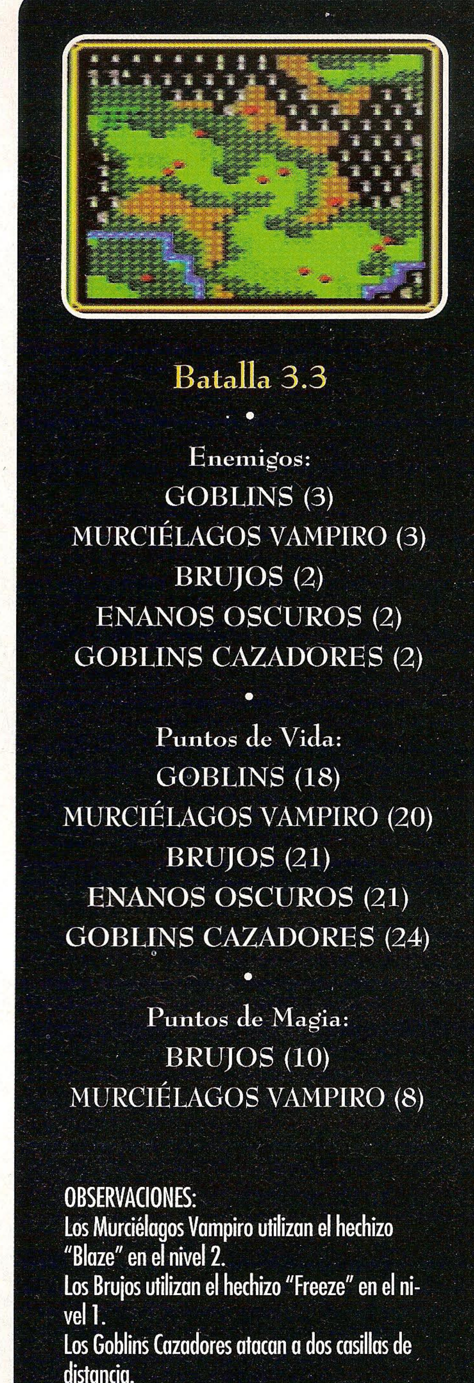
Ya con ella decidimos explorar un poco y localizamos unas ruinas muy interesantes. Más tarde volveríamos con tiempo, pero ahora tomamos rumbo al norte, dispuestos a cruzar las montañas hacia la ciudad de Polca (**13**). Una nueva batalla (**3-3**) nos retrasó un poco, lo mismo que el paso subterráneo y las huestes del Hobgoblin (**Batalla 3-4**), pero no lo suficiente para hacernos desistir. Por cierto, La cueva del Hobgoblin (**15-16**) escondía más secretos de lo que cabía esperar, así que buscamos cofres por todas partes hasta que los hallamos (**14**). Enseguida sospeché que el contenido nos sería útil, así que lo guardé rápidamente. Ahora teníamos que encontrar al dios Volcano y contarle el peligro que se cernía sobre nuestro mundo.

Batalla 3.4

Enemigos:
ENANOS OSCUROS (2)
GOBLINS CAZADORES (2)
BRUJOS (2)
HOBGOBLIN (1)
MURCIÉLAGOS VAMPIRO (3)

Puntos de Vida:
ENANOS OSCUROS (21)
GOBLINS CAZADORES (24)
BRUJOS (21)
HOBGOBLIN (21)
MURCIÉLAGOS VAMPIRO (20)

Puntos de Magia:
BRUJOS (10)
MURCIÉLAGOS VAMPIRO (8)



Batalla 3.3

Enemigos:
GOBLINS (3)
MURCIÉLAGOS VAMPIRO (3)
BRUJOS (2)
ENANOS OSCUROS (2)
GOBLINS CAZADORES (2)

Puntos de Vida:
GOBLINS (18)
MURCIÉLAGOS VAMPIRO (20)
BRUJOS (21)
ENANOS OSCUROS (21)
GOBLINS CAZADORES (24)

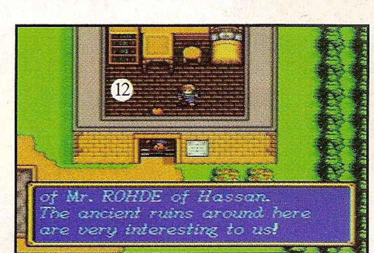
Puntos de Magia:
BRUJOS (10)
MURCIÉLAGOS VAMPIRO (8)

OBSERVACIONES:
Los Murciélagos Vampiro utilizan el hechizo "Blaze" en el nivel 2.
Los Brujos utilizan el hechizo "Freeze" en el nivel 1.
Los Goblins Cazadores atacan a dos casillas de distancia.





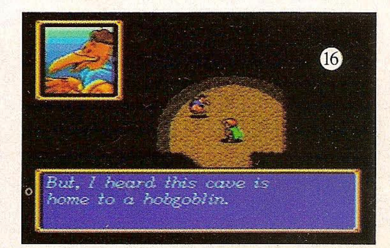












Continuará...

COMIX ZONE

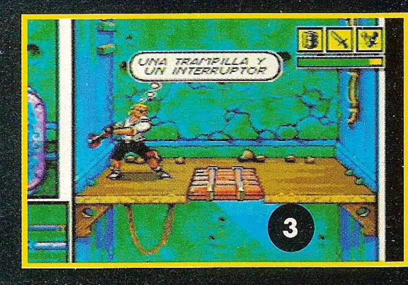
Dejar a medias un apasionante cómic es como leer una novela de Agatha Christie y quedarse sin saber quién es el asesino. Así que para que no sea éste vuestro caso, os damos todas las claves para que llevéis este «Comix Zone» hasta sus últimos extremos.

Fase 1

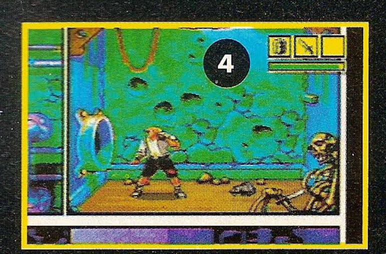
1. Los **"Gravis"** son unos enemigos que abundan a lo largo del juego, por lo que no te vendrá nada mal algún consejillo a la hora de cargártelos. Si bien el empujón de hombro es el golpe más poderoso de nuestro héroe, estos tipejos están entrenados para bloquearlo, así que ni lo intentes. Lo mejor es darles **un par de patadas en las piernas** para que bajen la guardia, y a continuación **una buena serie de "uppercuts"**, el segundo golpe más poderoso de Sketch.



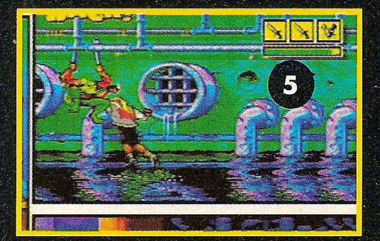
2. Aquí te presentamos a un compañero inseparable, al que deberás rescatar y recoger si quieres que este difícil juego sea más sencillo: **La Rata.** No sólo posee una **cola electrificada** con la que dar **un calambre a tus enemigos,** sino que además **encontrará algunos ítems utilísimos** gracias a su olfato.



3. Una constante del juego: **los interruptores** que abren trampillas. Algunos están elevados y deberás **subirte a una caja para activarlos.**



4. Al llegar a esta pantalla (debajo de la anterior), **suelta a la rata.** Encontrará para ti **un cuchillo y unos cartuchos de dinamita.**



5. Los **Stigris** son otros enemigos habituales del juego, y además bastante enervantes, pues cuando reciben un par de golpes **se teletransportan** a toda velocidad.

Consejo: **agárrate de las tuberías** y el Stigris hará lo mismo. Entonces **debes bajarte y liarte a soltarle "uppercuts"**. Te lo ventilarás en un periquete.

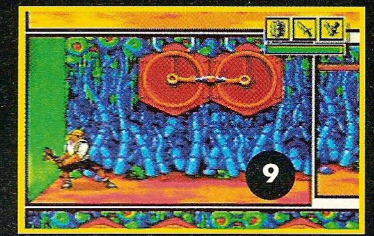


6. Suelta a la rata cuando llegues a estos **ventiladores**, pues ella pasará por debajo y los desactivará. Luego, **rompe los nidos**

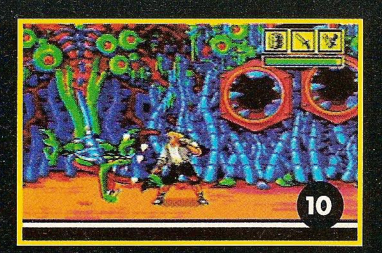


mediante "uppercuts" antes de que salgan criaturas de ellos.
7. Para desactivar los ventiladores de abajo, simplemente **empuja la caja contra las aspas y aléjate corriendo** (Booumm).
8. En la siguiente bifurcación **toma el camino de arriba**, pues allí encontrarás **unos cartuchos de dinamita.**



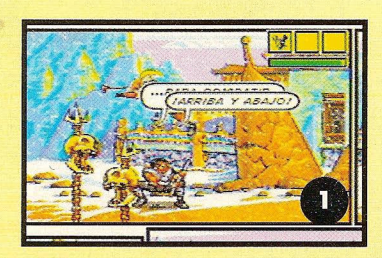


9. ¿Aún no sabes cuál es **la combinación correcta de las aspas**? Pues échale una ojeada a esta pantalla y lo averiguarás.

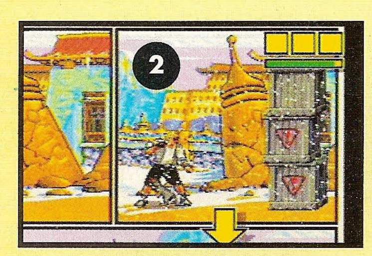


10. A esta **enorme serpiente** se la puede matar tirándola cartuchos de dinamita, pero dudamos que tengas bastantes; a tortazos, cosa no muy prudente; o como recomendamos en TodoSega. Ve a la esquina derecha de la pantalla y **ponte tras el bidón**. La serpiente te lanzará fuego y el barril se incendiará. **Pónselo entonces en todos los morros**, y verás lo poco que le gusta el calor.

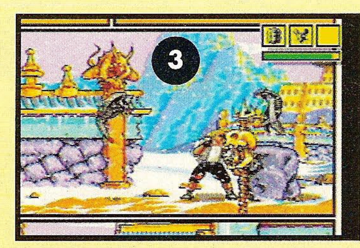
Fase 2



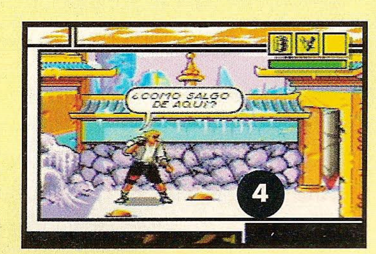
1. Contra este badulaque del bastón están terminantemente prohibidos los ataques aéreos, pero no te importe **abusar de los golpes bajos.** De vez en cuando métele alguna **carga con el hombro**, y si se sube en su palo, **un buen "uppercut"** le hará espabilar.



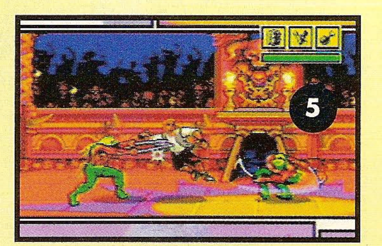
2. Suelta en esta pantalla a la ratita y **te encontrará dinamita.**



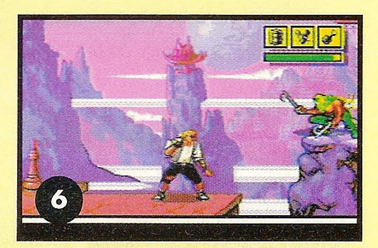
3. Lo primero es **empujar uno de esos pedrolos** enormes y **taponar el agujero de la derecha,** pues por ahí salen murciélagos prehistóricos. Luego, **rompe las piedras** con toda tranquilidad y sigue hacia abajo.



4. ¿Perdido?, ¿confundido? Tranquilo, que para eso estamos nosotros: **golpea el bloque de hielo** de la izquierda hasta liberar un pedrusco. Ponlo **debajo del pincho**, y asunto arreglado.

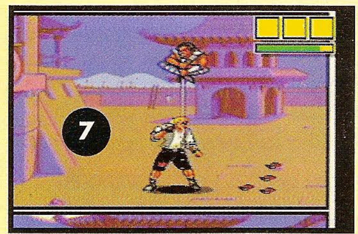


5. Estás en un torneo de kung-fu. A los enemigos, ya sabes cómo cargártelos (es aún más fácil **si los acorralas contra una pared).** Y si decides usar las armas, **resérvate una granada...**
6. ...para este truhán, pues si no, no podrás pasar al otro lado. Tras eso, un complicado **viaje por la cuerda floja**, donde cualquier distracción resultará fatal.



7. Vaya, vuelve **el tipo del palo** otra vez, pero con un truco nuevo.

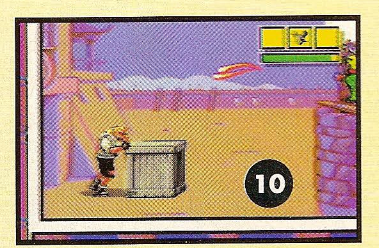
No dejes que salte sobre ti, porque te lanzará unas extrañas ondas que hacen mucha pupa.



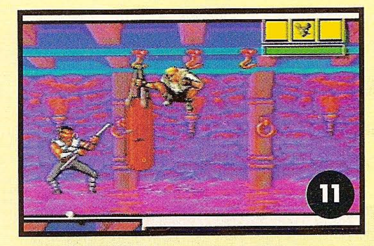


8. Más enemigos, y esta vez **son chicas.** Lo fundamental es que no te rodeen. **Tenlas siempre a todas en el mismo lado** de la pantalla, para que en su furia se acaben golpeando unas a otras, haciéndote todo el trabajo. **Suelta a la rata,** pues te proporcionará algún que otro ítem. Luego, ve hacia abajo, **¡no a la izquierda!**

9. Si a pesar de todo has ido a la izquierda, dispones de poco tiempo. **Tira una granada contra el "brasero" y golpea la trampilla** que hay debajo hasta romperla. **Métete por ella** antes de que las llamas te alcancen.



10. Este tipejo está demasiado alto como para golpearlo. No te preocupes: ve hacia la izquierda y **mueve la roca hasta ponerte a su altura**. Luego, es todo tuyo.

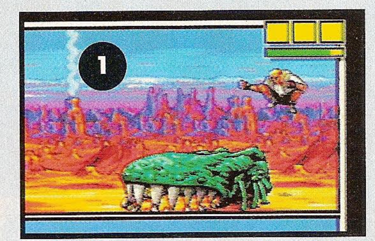


11. Lo primerito de todo es **romper los sacos de boxeo,** empleando **la carga de hombro**. Al tipo del palo, como siempre.

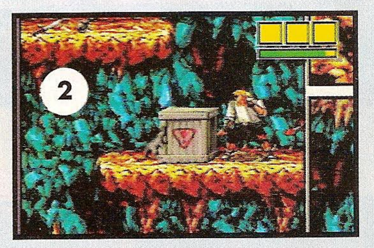


12. ¡Vaya, si es **Kung Fu** en persona! Aquí va la táctica para vencerle: las bolas de fuego deberás esquivarlas sin más, y luego te lanzará sus uñas. **Esquívalas saltando** e irán a clavarse en la pared. Salta entonces sobre él y **empújale contra esa pared** para que se clave sus propias uñas. **Repite la operación varias veces** y... ¡adiós Kung-Fu!

Fase 3



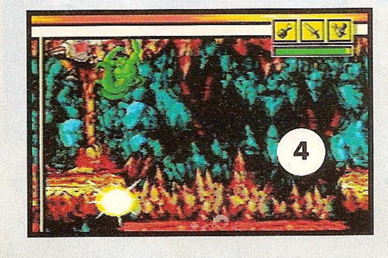
1. ¿Verdad que esa **bocaza** tiene toda la pinta de esconder una trampa? Pues no te equivocas. **Suelta a la rata**, que irá a meterse en la "boca del lobo". Ésta se cerrará inmediatamente, y entonces podrás **liarte a golpes con ella hasta destruirla**. No sólo liberarás a la ratita, sino que además conseguirás dinamita.



2. Empuja esta caja una y otra vez por todos los barrancos hasta que estalle y te despeje el camino. Luego, **pulsa el interruptor y vuelve a subir**: habrán aparecido un par de valiosos items.

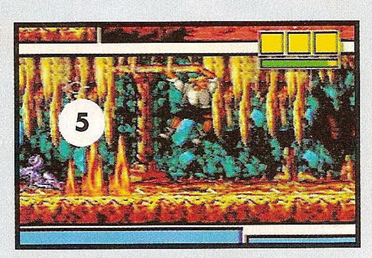


3. Tranqui, colega, no aceleres que la lava quema. Primero tendrás que **cargarte al mono verde** (sí, ése que tiene la cola tan corta). Una vez acabes con él,

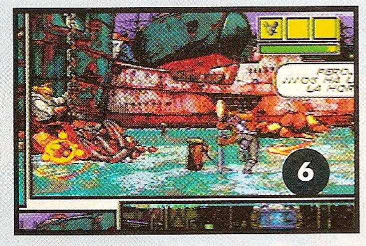


aparecerá una **plataforma de rocas** que te hará la cosa mucho más llevadera.

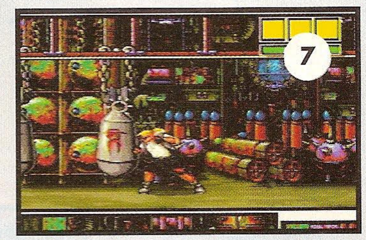
4. Lanza un cuchillo contra el interruptor que ves al otro lado. Al activarse **aparecerá una plataforma** que evitará que te quemes los zapatos nuevos.



5. Estas **estalactitas** deben estar envenenadas, porque te pega un viaje cada vez que las tocas. Así que venga, **súbete a la cuerda, y a coces con ellas**.



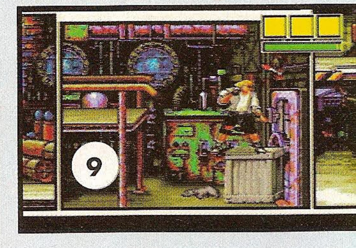
6. Parece que ya te acercas al final, a juzgar por el ingente número de enemigos que te saludan. Trata de **tenerlos todos en el mismo lado de la pantalla** y se matarán entre ellos.



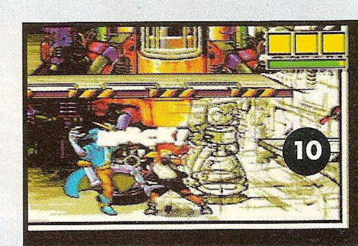
7. Debes empujar estas bombas **mediante cargas de hombro.** Ello provocará una **explosión en cadena** que te facilitará bastante las cosas. Si en vez de empujarlas con el hombro se te ocurre pegarlas un puñetazo, la bomba explotará delante de tus narices.

8. Vaya, aún te queda un suministro de Gravis. Ocupa **el lado izquierdo** de la pantalla y **empújalo contra la apisonadora**.





9. No podrás atravesar esta puerta hasta que no consigas **romper la caja.** Entonces aparecerá un **item con forma de interrogación,** es decir, puede ser bueno o puede ser malo. Aviso para navegantes: de cada 10 veces que lo toques, **diez que te explota.**



10. ¡Por fin el enfrentamiento final con Mortus! No sólo tienes que ha cer lo que te digamos, sino **hacer lo rápido**, pues el malvado ha metido a la novia de Sketch en una cámara que poco a poco se llena de agua, y como no la resca tes pronto se te ahoga (y sin posibi lidad de hacer el boca a boca). Pronto verás que Mortus te seguirá a donde vayas. Y que **si te lo intentas cargar a golpes, la chica se ahoga** antes de que le hayas hecho un moratón. Así que sitúate en la planta baja, debajo del reactor. Cuando aparezca Mortus, **sube corriendo hasta el interruptor, lo conectas,** y le dará un buen petardazo. **Con dos veces que lo hagas te lo cargas,** pero ten en cuenta que para rescatar a la chica debe rás acabar también con todos los murciélagos prehistóricos.

Consigue UNA SATURN CADA MES

Sortearemos, hasta Diciembre, una SATURN todos los meses. En cada número te plantearemos una serie de preguntas, y encontrarás las respuestas a lo largo de la revista de ese mes. Empápate de SATURN y consigue una.



No te pierdas la oportunidad de conseguir tu SATURN

1.- ¿De cuántas naves dispondréis para intentar batir el record de un circuito en Cyber Speedway?
a.- Tres
b.- Seis
c.- Cinco

2.- ¿Cuántos equipos en total podréis elegir en NHL Hockey?
a.- Diez
b.- Veintiocho
c.- Cien

3.- ¿Qué nombre recibirá el próximo juego de rol para Saturn?
a.- Hysteria
b.- Mystaria
c.- Paranoia

4.- Virtua Cop se venderá acompañado de...
a.- Una pistola
b.- Un uniforme de Policía
c.- Una sirena

5.- ¿En qué tipo de música es un consumado artista el protagonista de Clockwork Knight 2?
a.- Bakalao
b.- Ritmos tropicales
c.- Bailes de salón

1.- Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista TODOSEGA que envíen el cupón de participación que aparece en la revista (no son válidas las fotocopias) con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; CONCURSO UNA SATURN CADA MES; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

2.- Se admitirá como válido que una persona participe las veces que sea, siempre y cuando los cupones sean originales y no fotocopias.

3.- La elección del ganador del mes se realizará en Madrid el día 5 del mes siguiente al que se publique el concurso. Es decir, el ganador de la revista de julio se elegirá el 5 de agosto así sucesivamente.

4.- El premio consiste en 1 SATURN al mes, empezando en el número de julio y terminando en el de Diciembre, ambos inclusive. Se entregarán a partir de Septiembre de 1995.

5.- Los resultados de este concurso se publicaran en las páginas de TODOSEGA y además se notificará mediante carta a los ganadores.

6.- Caso de no recibir el premio en la fecha indicada en la carta, el ganador dispondrá de tres meses desde que se publique su nombre en la revista para notificar a la revista el extravío.

7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: HOBBY PRESS y SEGA CONSUMER PRODUCTS.

Una Saturn cada Mes

Nombre ....
Apellidos ....
....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia ....
C.Postal .... Teléfono ....

Las respuestas son:

1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....

SEGA

TODOSEGA

Speedy Gonzales «Cheese Cat-astrophe»

¡Ándale, ándale, arriba, arriba...! Nada es capaz de detener al ratón más rápido de Nuevo México. O así será, si nos haces caso y sigues nuestros consejos.

Por José Antonio Gallego

El Desierto



1.- Siempre que encuentres un agujero en el suelo, introdúcete por él. En su interior encontrarás a un **coleguilla al que rescatar**. Utiliza el **muelle para salir**.

2.- Cuando una **caja se ilumine** al posarte sobre ella, es señal de que oculta una agradable sorpresilla. Utiliza la súper velocidad y descubrirás un pasadizo secreto o un **valioso item**.



3.- Cuando alguna plataforma o item esté demasiado elevado para ti, utiliza las **ramas de los árboles secos** como improvisados trampolines. Saltar **encima de un escorpión** produce efectos similares.

4.- Por lo general, las águilas suponen un peligroso enemigo para los ratones, y en este juego no iba a ser menos. Pero si las ves aparecer con un **balancín en sus patas**, móntate y te llevarán a **lugares de otro modo inaccesibles**.





Montañas Rocosas

5.- Utiliza el lazo para agarrarte a salientes como el de la pantalla y ascender.

6.- ¿Eres capaz de reconocer este agujero? Pues si es así, entra si quieres rescatar a un compañero y, de paso, hacerte con diversos items.



7.- Al llegar al segundo de los puentes, sube hasta la plataforma más elevada y pega un brinco: encontrarás una **vida extra**. Procura no perderla después.

8.- Si te ves apurado de vida, camina hasta la zona **inferior derecha del mapeado**: tras el tercer puente, un gigantesco **queso** te dejará nuevo.







Sylvestre Islands







1.- Esta fase no te dará demasiados problemas si te acuerdas de viajar siempre por la **zona de agua**. Eso sí, debes subir de vez en cuando a tierra firme para rescatar a tus congéneres. Luego, vuelve al fondo.

2.- Ojito al pasar por aquí, porque el **techo se derrumba**. Y como te dé...

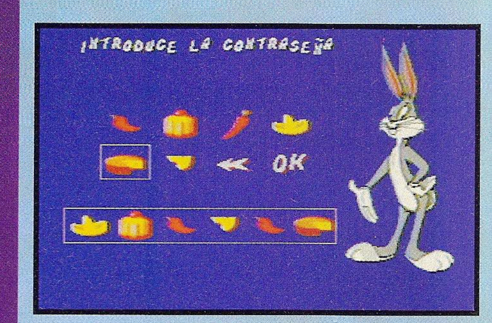
Weekend in Hawai

3.- Este **escarabajo** que aparece en la pantalla con nuestro colega Speedy es prácticamente invulnerable, pero puedes utilizarlo para **catapultarte** bien lejos (después de darle un buen golpe para atontarlo).

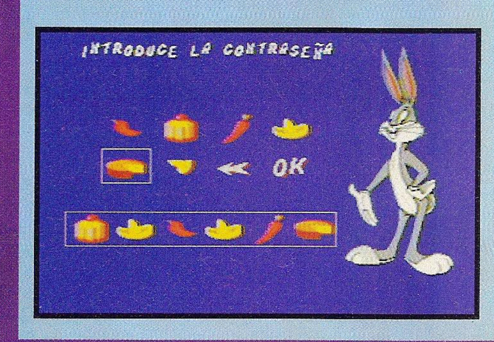
Ya sabes: hay que sacar provecho de todo, incluso de los obstáculos.

Passwords

Por si con estas ayudas no tenéis bastante, aquí van unos **prácticos passwords**. ¡Que os aproveche!







El mundo de Silvestre







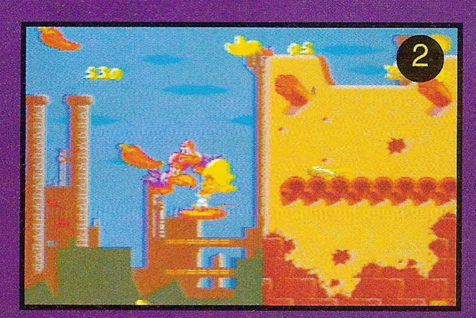
1.- Una noticia buena y otra mala. La mala se refiere a estas **tachuelas**: rózalas y caerás fulminado. Y la buena, a los **bloques de ladrillos** que se iluminan cuando los pisas, pues ocultan sorpresas.

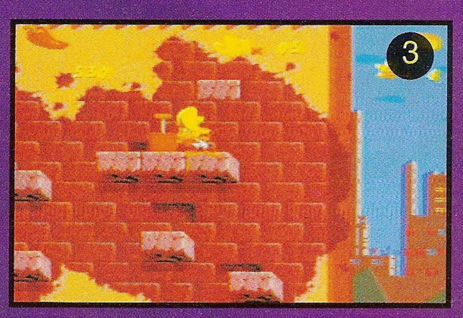
2.- Pulsa este aparato para **activar la dinamita**. Aparte de cargarte al androide, abrirás un agujero. Si te metes por él, podrás **rescatar otro ratón**. Luego, salta sobre la seta para volver a la superficie.

3.- Bajo esta lona, pérfidamente oculto, se encuentra otro **detonador de dinamita** con el que abrir un nuevo agujero. No, no os asombréis: dimos con él de pura chiripa. Y dentro, otro ratoncillo de marras.

Dentro de la madriguera







1.- Estas campanas no se limitan a figurar, sino que tienen su utilidad: al tocarlas, vendrá un **pajarraco con un balancín**. Móntate en él y te llevará hasta un **detonador de dinamita** que deberás activar. ¡Y hay tres diferentes!

2.- Pero si te has montado en el primer pájaro empezando por la izquierda, continúa viaje tras activar el detonador y llegarás a una zona plagada de items, entre ellos una **vida extra**. Seguro que no te viene nada mal a estas alturas del juego.

3.- Tras haber activado todos los detonadores, sólo tendrás que bajar a la superficie y colarte por los agujeros que ha abierto la dinamita para rescatar a tus amigos. **Ése será el fin de Silvestre** y de este juego. ¿A que suena sencillo? (Je, je).

Batman Forever

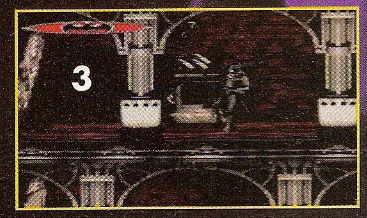
1ª parte

Ya hace algún tiempo que Batman está sobrevolando la 16 bits. Así que, por si acaso sus alas se han quedado atascadas en alguno de sus circuitos, vamos a echaros una mano para que le ayudéis a salir del apuro.

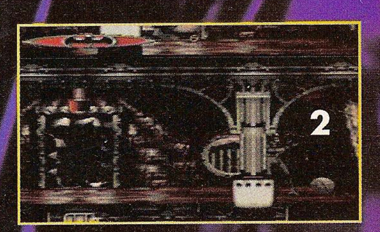
Por José Antonio Gallego

Fase 1





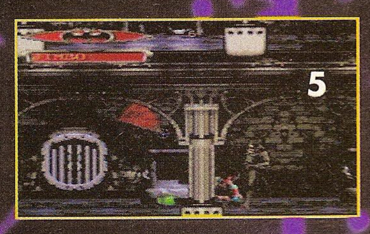
Empezamos fuertes. Id hacia la derecha y antes de llegar a la primera puerta, lanzad el gancho hacia arriba. Llegaréis a una **habitación secreta** (**1**) con un ítem de vida, y atajaréis un buen trecho de esta fase.



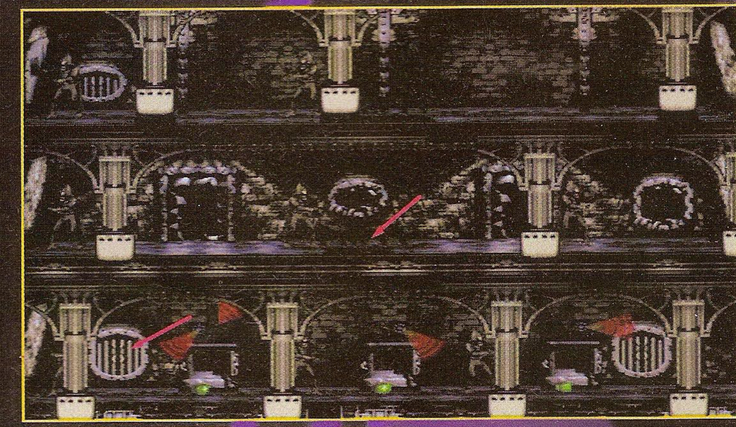
Si no queréis atajar, continuad hacia la derecha cargándoos a todos los chiflados que encontréis, hasta llegar a **esta pared** (**2**). Pegadla una buena coz y del golpe aparecerá una continuación extra.
En general, todas las **cajas fuertes** de «Batman Forever» contienen items, y ésta no iba a ser una excepción (**3**). Lo que tampoco es una excepción es que al romperla aparecerán un par de villanos para ajustaros las cuentas.
Tras cargaros a todos los enemigos de esta pantalla, **tirad una bomba** entre estas dos puertas (**4**). Se abrirá un



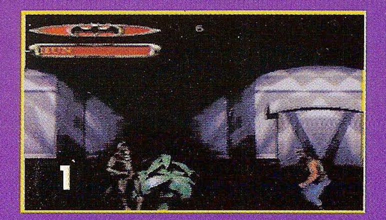
boquete en el suelo por el que os podréis meter.
Abajo encontraréis tres cajas fuertes repletas de items, aunque están celosamente vigiladas por unos badulaques. También hallaréis dos tuberías por las cuales os podéis meter, después de haberlas abierto con una bomba. Ojo, **meteos por la de la izquierda** y continuad en esa misma dirección (**5**). Así podréis desactivar la máquina que suministra electricidad al manicomio, haciendo vuestra tarea un poco más fácil.
Y por fin el enemigo final de esta fase, que no es uno sino un buen puñado (**6**). **Buscad las esquinas y lanzad bombas y batarangs** como locos. Cuando os tengan acorralados, **echad a rodar**, corred al otro lado y seguid lanzando a diestro y siniestro.







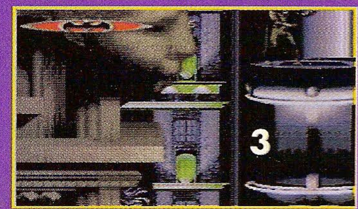
Fase 2



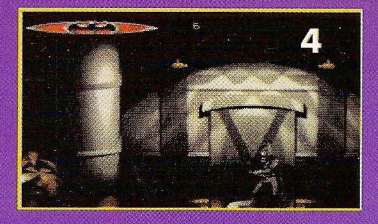
Poco podemos hablar de esta fase. Su desarrollo es totalmente horizontal, y el único misterio está en **machacar a los malos** (**1**) antes de que ellos os machaquen a vosotros. Aun así, tenemos algunos consejitos que daros. A los ficus y demás plantas de interior, pegadlas un



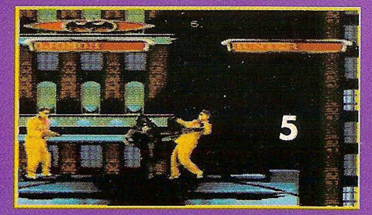
mamporro: suelen liberar algún que otro ítem.
¡Este Batman es un vándalo! No sólo destruye la vegetación, sino que desde que ha descubierto que **en el interior de las estatuas** suele haber ítems, se mete en los museos y no deja títere con cabeza (**2**).
He aquí una curiosidad completamente inútil. Ya sabéis que hay un ascensor que os trasladará de planta en planta. Pues para los claustrofóbicos: lanzad el gancho hacia arriba y



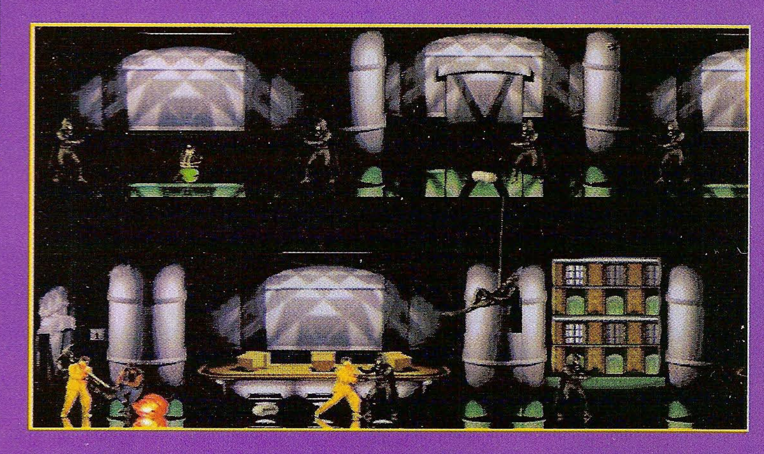
romperéis **el techo de la cabina** (**3**). Volved a lanzarlo y podréis gozar de un viaje mucho más fresquito en todo lo alto. Tonto, pero gracioso.
Sigamos con el decálogo del perfecto vándalo. Olvidaos de la capa de ozono y cada vez que veáis **un fluorescente de esta guisa** (**4**), lanzadle el



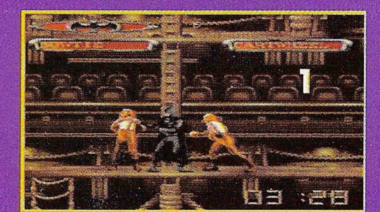
gancho. Una lluvia de ítems será vuestra recompensa.
La manera más rápida de acabar con los enemigos en este final de fase es empujarlos fuera del techo del funicular, pero



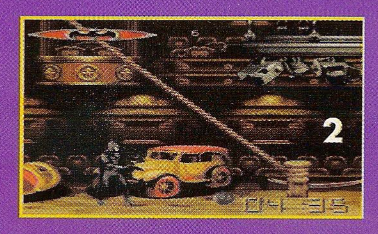
ellos también lo saben. Procurad ocupar el centro de la pantalla y **defendeos a base de patadas circulares** (**5**). Si os acorralan en un extremo, rodad hacia el otro lado. Y si lográis acorralarlos a ellos, **el gancho** logrará que se caigan con todo el equipo.



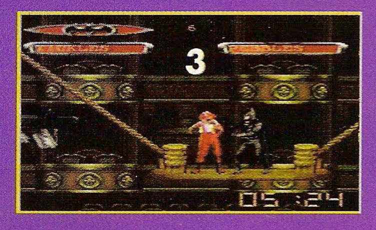
Fase 3



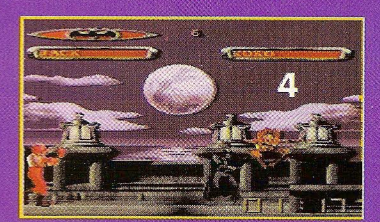
Las cosas comienzan a ponerse difíciles: a lo largo de toda esta fase, un **contador de tiempo** señalará inexorablemente el tiempo que os queda antes de que la bomba estalle. Por desgracia, para poder pasar a la siguiente subfase debéis **despejar la presente de enemigos,** así que no podéis dejar ni uno solo de estos payasos con vida (**1**).



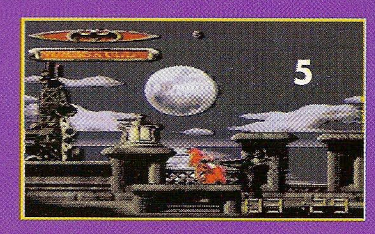
Éste será vuestro aliado más fiel a lo largo de esta complicada fase. Los **ítems de tiempo** (**2**) os darán un minuto extra para llegar hasta la bomba. Eso sí, no encontraréis muchos en vuestro camino.
En la segunda subfase, subid hasta lo más alto de las plataformas de la izquierda, pegad un buen brinco en esa misma dirección y planead.



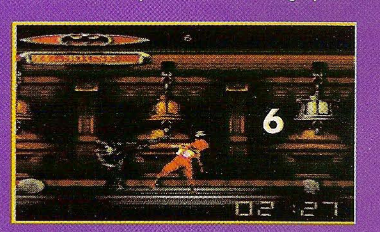
Llegaréis a una **habitación secreta** (**3**) con numerosos ítems, entre ellos uno de tiempo y una vida extra. Aviso: también hay dos payasos.
Ya en lo más alto del circo, lo primero que debéis hacer es **cargaros a todos los enemigos** (**4**). Hay unos cuantos ocultos en un tragaluz en la esquina izquierda, así que deberéis usar el gancho para



llegar. También hay una subfase secreta siguiendo todo a la derecha, en la que encontraréis unos cuantos ítems.
Tras haber liquidado a todos los enemigos, se abrirá un nuevo tragaluz en el techo.



El tiempo corre en vuestra contra. Ya divisáis la bomba, pero un **ejército de payasos** (**5**) se interpone. Utilizad todas vuestras **armas, puños y patadas,** pues suponemos que no andaréis muy sobrados.
Sólo para profesionales: si seguisteis nuestras indicaciones al pie de la letra y os sobran un par de minutitos, **lanzad una bomba contra el último de los bancos de piedra.** Al destruirse, aparecerá un agujero



en el suelo. Meteos en él y llegaréis a una habitación secreta con **una vida extra**, entre otras sorpresas (**6**). Eso sí, también hay un payaso.

Continuará...



GAME GEAR

Ayrton Senna's Super Monaco GP II

Password Final

Si después de muchas competiciones y multitud de carreras aún no habéis conseguido acabaros el juego, probad con esta opción. Dirigíos al modo de juego "World Champion" y en la pantalla de passwords introducid la siguiente clave: "CHAM-PION". Os llevará directamente a ver el final del juego y los créditos.

Batman Returns

Sound Test

Seguro que a más de uno os apetece oír todos los efectos de sonido de 'BR'. Pues vamos a complaceros. Para acceder al modo "Sound Test" de este juego, mantened pulsado Start cuando vayáis a encender la consola, y esperad hasta que el logo de Sega aparezca. Justo después de esa imagen, llegaréis directamente al menú "Sound Test". Para escuchar cada sonido, presionad el botón 2.

Defenders of Oasis

Sound Test

Bueno, pues en este juego también han decidido ocultar el dichoso "Sound Test". Pero no os preocupéis, que aquí estamos nosotros para desvelaros el secreto. En la pantalla de presentación, mantened pulsado Arriba y presionad Start. Entraréis directamente al "Sound Test", y veréis que hay 49 efectos de sonido y 3 voces a elegir. Basta con presionar el pad a izquierda o derecha mientras el cursor señala uno de esos items, para poder oír sonidos extra.

VUESTROS TRUCOS

KRUSTY'S FUN HOUSE

Estos son los passwords para poder empezar en cualquier fase del juego:

Nivel 2: SELMA.
Nivel 3: SCRATCHY.
Nivel 4: SKINNER.
Nivel 5: GROENING.

Por otro lado, hay un password que os permitirá empezar el juego con todas las puertas de la casa abiertas:

La clave es TRACY.

Pablo De María, Madrid.

MD 32X

36 Great Holes

Virguerías gráficas

Este truco tiene muy poco que ver con el juego en sí, pero merece la pena que lo probéis. Dirigíos a la pantalla de opciones y presionad el botón Mode en el pad de 6 botones (evidentemente es necesario para realizar este truco). Entonces, os encontraréis una pantalla en la que podréis jugar con los elementos que se encuentran en ella, agrandándolos o disminuyéndolos a vuestra voluntad. Curiosillo, ¿eh?

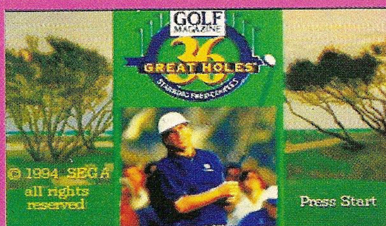


Cosmic Carnage

Juego Secreto

Tampoco se han acabado las sorpresas en este juego. Hay una forma de conseguir que el juego cambie de nombre para pasar a llamarse «Cyber Browl» y tener ligeras diferencias con el original. Para lograrlo, encended la consola y esperad a que aparezcan los mensajes legales (*produced by Sega*, etc). Entonces, presionad y sujetad los botones X, B y Z. Con ellos pulsados, presionad Start y «Cosmic Carnage» pasará a ser «Cyber Browl». ¿Cuál os gusta más?





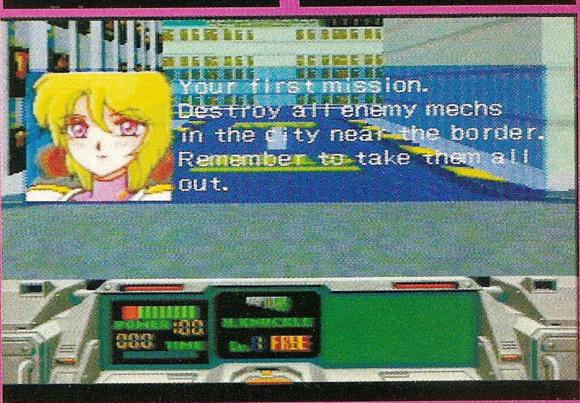
Metal Head

Comando Secreto

Tampoco se han acabado las sorpresas en esta sensacional aventura futurista. Si el mes pasado os ofrecíamos la posibilidad de elegir nivel, ahora os presentamos una opción no menos interesante. Antes de que encendáis la consola, presionad y sujetad los botones A, B, C y Start. Mantenedlos pulsados hasta que la pantalla de presentación haya aparecido, y después dirigíos a la pantalla de opciones. Ahora, en la opción "commander", buscad la palabra Anime. Así, vuestro "commander" pasará a ser un nuevo personaje.









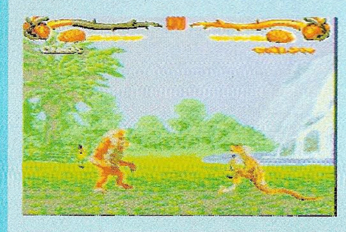
MEGA DRIVE

PRIMAL RAGE

Juego de bolos secreto

¿Qué os parecería jugar a los bolos con los humanos haciendo de postes? Desde luego a nuestra especie no le haría ninguna gracia, pero en este juego resulta bastante divertido. Para ello, tenéis que organizar un combate en el modo de dos jugadores entre Armadon y Armadon. Y después, debéis intentar que ambos personajes ejecuten el movimiento Rolling Death, de forma que ambos colisionen.

Si realizáis esta operación tres veces consecutivas, seréis transportados a una pequeña sala en la que podréis disfrutar jugando a los bolos... con personas.





ROLLING THUNDER

Passwords en el nivel Hard

Para completar nuestro obsequio del mes pasado, aquí tenéis los passwords del juego en el nivel Hard:

NIVEL 1: A ROLLING PROGRAM SMASHED THE GENIUS.

NIVEL 2: A CURIOUS RAINBOW LEARNED THE FUTURE.

NIVEL 3: A MAGICAL ISOTOPE BLASTED THE DEVICE.

NIVEL 4: A PRIVATE LEOPARD PUNCHED THE NEURON.

NIVEL 5: A SLENDER FIGHTER ELECTED THE GENIUS.

NIVEL 6: A DIGITAL RAINBOW MUFFLED THE SECRET.

NIVEL 7: A LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER.

NIVEL 8: A ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE.

NIVEL 9: A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET.

NIVEL 10: A CURIOUS ISOTOPE CREATED THE KILLER.

NIVEL 11: A NATURAL PROGRAM DESIRED THE NEURON.

SONIC 1, 2 Y 3

Códigos de Action Replay

Es difícil a estas alturas sacarle más jugo a la saga de Sonic, pero por si acaso, aquí tenéis estos códigos de Action Replay que os permitirán contar con suculentas ventajas:

FFFE1 200xx. xx= número de vidas.

FFFE1 800xx. xx= número de continuaciones.

FFFE2 0xxxx. xxxx= número de anillos.

FFFE2 3000x. x= número de minutos (de 1 a 9).

LAWNMOVER MAN

Menú secreto

Con este truco, podréis acceder a un menú en el que os será posible elegir nivel o incluso haceros invencibles.

Para llegar a él, debéis pausar el juego en cualquier momento del mismo y realizar la siguiente secuencia:

Arriba, Derecha, A, B, A, Abajo, Izquierda, A, Abajo.

Volved de nuevo al juego, para después pausarlo e inmediatamente pulsar C.

Si lo habéis hecho todo correctamente, llegaréis al socorrido menú que a juzgar por sus funciones os será de gran ayuda.

Como veis al final resulta que no es tan secreto como parecía.

SHINING FORCE II

Las 14 piezas de Mithril

Está fantástica aventura está llena de secretos indescifrables. Por eso, os vamos a ayudar a que encontréis las valiosas piezas de Mithril, revelándoos los lugares detallados donde se encuentran:

1. Detrás de la Torre, en Granseal.
2. Cerca del Templo sur de Granseal.
3. En el muro norte, bajo la celda en Granseal.
4. En la gran grieta después del terremoto en Granseal.
5. En el centro el arenero, en Ribble.
6. En el cofre, detrás de la empalizada en Hassan.
7. En un barril, en el muelle en Hassan.
8. En un cofre, en la escondida Elven Village.
9. En la cueva hacia la mansión Creed, en un cofre de la habitación secreta situada en la zona inferior (según camináis a través de la cueva, presionad Abajo durante el muro sur para encontrar el pasaje secreto).
10. En un hundimiento en el muro de las montañas Este de Creed.
11. En la mazmorra Pascalon.
12. En el punto Norte de las montañas Este de Moun.
13. En un cofre en el Templo de Mitula.
14. En un cofre entre los árboles, en frente del monasterio de Grans.

Para encontrar a Screech, debéis hablar con su madre en el rellano del tercer piso de Bedoe. Bajad las escaleras y caminad alrededor de los arbustos hasta encontrar la señal de Screech. Cuando se convierta en guerrero, os ayudará a buscar el Templo de Mitula.

RINGS OF POWER

Streaptease

No es difícil adivinar en qué estarían pensando los programadores de este juego cuando incluyeron este truco, porque la verdad es que poco o nada tiene que ver con la aventura. Aun así, seguro que a muchos os resulta interesante.

Antes de encender la consola con el juego, pulsad y sujetad A, B, C y Start, más diagonal Abajo Derecha, en el pad 2. Ahora, encended la consola con todos esos botones pulsados y os encontraréis con que la señorita que aparece al principio ha cambiado de indumentaria. Bueno, para ser más exactos, la ha eliminado...



THEME PARK

Passwords y clave secreta

Hace un par de meses ya os mostramos unos passwords para conseguir dinero y muchas ventajas. Ahora, tenemos unos cuantos más que os aconsejamos probéis:

-TC340JFGMOC.
-IC38QJFGDWN.
-DC38QJPGAJ3.
-8C38QJRFOP2.
-5C38QJ9FWTE.
-DC38RJ9FSYL.
-IC798JFF4RA.

Por otro lado, si queréis llegar a poseer los tan deseados 20 millones de dólares y alcanzar un nivel del parque realmente elevado, dirigíos a la opción en la que se lee "Set up a New Theme Park" e introducid la palabra ZARKON como si fuera vuestro nombre.



MEGA DRIVE

Street Racer

Confeccionar las habilidades de los personajes

Ya podéis ir sumando otro truco a este magnífico juego. Con él podréis variar las habilidades de cada personaje y confeccionarlas a vuestro gusto. Para conseguirlo, debéis llegar hasta la pantalla de selección de personaje y presionar A, B, C, A, B, C, A, B. Oiréis un sonido que indica que todo va bien.

Ahora debéis presionar y sujetar A y pulsar Derecha. Comprobaréis que las diferentes barras de energía se mueven. Podréis seleccionar las diferentes barras sujetando A y pulsando Arriba o Abajo.





Toughman Contest

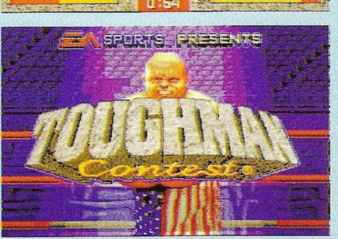
Passwords especiales

Nada de claves complicadas ni de combinaciones imposibles. Con este truco podréis combatir con y contra quien queráis siguiendo estas sencillas instrucciones.

En la opción "Restore From Password", colocad la clave correspondiente atendiendo a estas razones. Primero, y en todos los casos, la letra E; después, según la lista que os mostramos aquí abajo, la letra correspondiente a vuestro oponente; y por último, la letra que identifique al boxeador al que queréis controlar. Por ejemplo, si queréis combatir con Bruno Maserati frente a Monsieur Victorie, la clave sería EBA. Sencillo, ¿no?

A. Bruno Maserati.
B. Monsieur Victorie.
C. Hans Fisher.
D. Charlie Ponderosa.
E. Benny Booyah.
F. Meurte Martinez.
G. P j Rock.
H. TK O'Really.
J. Hiro Sokitome.
K. Coolio Loc.
L. Habfare El Habib.
M. Coco Valdez.
P. Joe Wildhawk.
Q. Biff Bludblood.
R. Nikolai Rainski.
S. Diego Garcia.
T. Hauvan Johes.
U. Yang Ahchi.
V. Sydney Dundee.
W. Gavin Gregson.
X. Rigo Suave.
Y. Chang Fu.
Z. Jacob Jabowitz.





SATURN

Daytona Usa

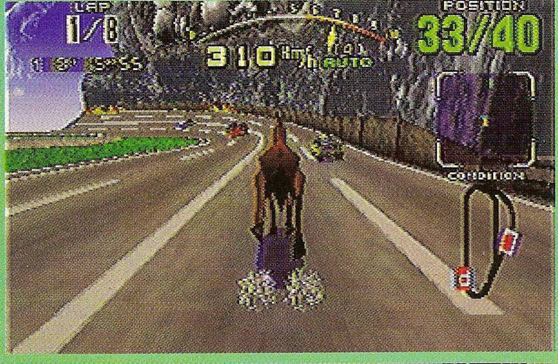
Más trucos

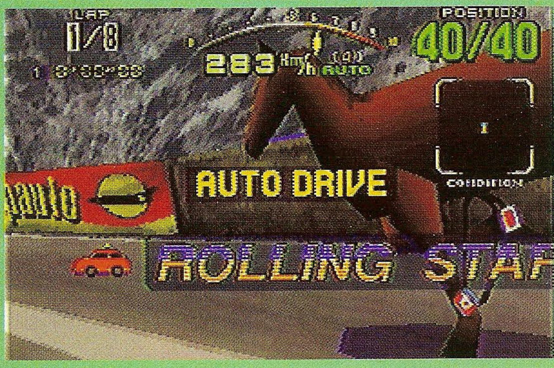
Todavía no se han acabado las posibilidades en 'Daytona'. Prestad atención, porque estos trucos no desmerecen en nada a los que os hemos ofrecido hasta el momento:

- **Jugar con un caballo.** Ya os desvelamos cuál era la forma de poder competir 'a los mandos' de un caballo. Pero como sabemos que es realmente difícil acabar los tres circuitos en primera posición, vamos a daros una segunda alternativa.

Cuando aparezca la pantalla de presentación, sujetad la diagonal Arriba/Izquierda en el pad de control junto con A, B, X, Z, y presionad Start. No soltéis los botones hasta que aparezca la pantalla de selección de automóviles. Ahora tendréis la posibilidad de elegir todos los modelos de coches, y, de regalo, un par de caballos para competir.

- **Maniac Mode.** Si el juego ya os parece demasiado fácil, esperad a que el logo de Sega aparezca nada más encender la consola y pulsad Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A, B y C. Si oís un extraño sonido, significa que os encontráis en el Modo Maniac, de una dificultad extremada.
- **Millas en vez de kilómetros:** Un truco especial para los británicos. Para que los marcadores midan en millas en vez de kilómetros, pulsad y sujetad X, Y y Z en el pad 2 durante la pantalla de presentación, y no los soltéis hasta que comience el juego.
- **Nuevas vistas en las repeticiones:** Puedes conseguir diferentes perspectivas en las repeticiones del Time Lap Mode pulsando los botones A, L o R.
- **La sorpresa final:** Prueba a correr en dirección contraria en el Mirror Mode y observa lo que sucede con tus tiempos.







MEGA CD

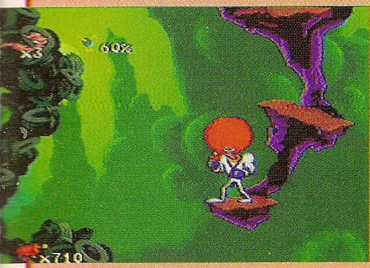
Earthworm Jim CD

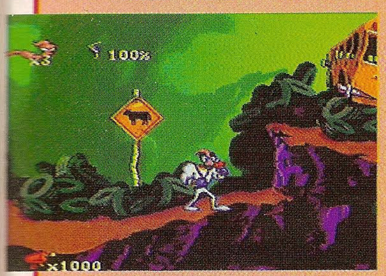
Cambia de «look» al personaje

Además de los passwords del mes pasado, hemos encontrado unos trucos muy divertidos. Con ellos conseguiréis **cambiar el aspecto de Jim** o incluso proporcionarle **nuevas armas:**

•**Jim con cara de Groucho Marx**: comenzad el juego y pausad en cualquier momento para introducir







la siguiente combinación: A, A, A, A, A, A, B y C. Volved a pulsad Start para despausar el juego.

•**Jim con un nuevo peinado**: De nuevo debéis pausar el juego en medio de una partida y pulsar C, A, A, A, A, A, B y C. Pulsad de nuevo Start, y listo.

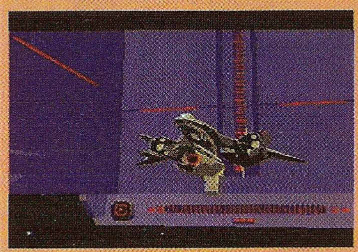
•**Jim dispara misiles**: Una vez más pausad el juego y pulsad A + derecha, A, A, B, A, C, B y A. Despausad el juego y ya está.

Silpheed

Mania mode

Hacía ya mucho tiempo que no os ofrecíamos algún truco para este gran juego. Pues bien, aquí tenéis uno para los más valientes. Durante la secuencia de la "intro", pulsad B, B, A, C, arriba, izquierda, derecha, abajo, C, arriba y A en el pad 2, y después presionad Start en el pad 1. Sabréis que el truco ha funcionado si vuestro marcador señala la cifra "00001", cuando empecéis el juego. Ahora os encontráis en el **"Mania Mode" un nivel de dificultad más alto** que el "Hard Rank" de la pantalla de opciones.





Snatcher

Listin telefónico

Hace unos meses os ofrecimos unos **cuantos teléfonos de interés** para este juego, pero ahora ya disponemos del listín completo. Apuntadlo en la agenda:

KONAMI R&D: **07880000573**
PREVISION DEL TIEMPO: **177**
BOMBEROS: **119**
SNATCHER 911: **256128**
NAPOLEON: **395644**
JAMIE SEED: **393444**
ISABELLA VELVET: **396044**
KONAMI HQ: **345678**
HIJO DE FREEMAN: **302501**
NUMERO DE TEJIDO: **390910**
MR. KUSHIBUCHI: **333333**
JEREMY BLAUSTEIN'S FLAT: **416766**
MR. INAMURA: **443723**
MR. TOGO: **446454**
LOVE LINE: **556666**
PLATO'S CAVERN: **691170**
MR. SASAKI: **796641**
MR. NAKAMURA: **846736**
POLICIA: **911**
LUGAR DE TRABAJO DE JAMIE: **391009**

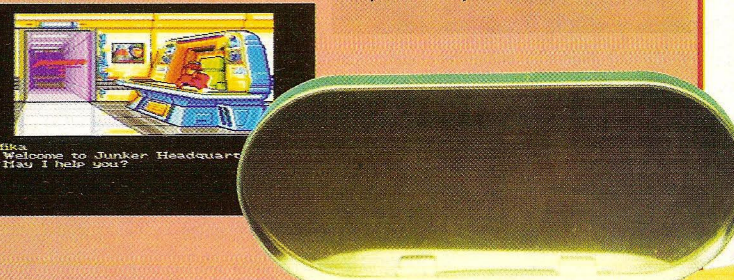
WWF Rage in the Cage

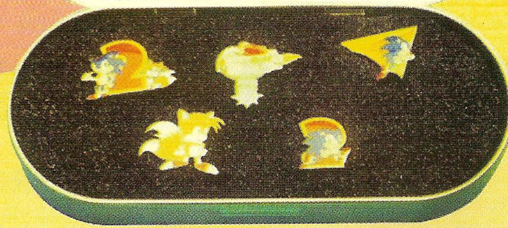
Pelea de gemelos

Seguro que más de uno tenéis la curiosidad de saber **qué pasaría si enfrentáis a un luchador contra su doble.** Pues bien. nosotros os vamos a dar la oportunidad.

En el modo de un jugador, seleccionad "Player", en la pantalla de "Opponent Choosen By". Cuando hayáis elegido al personaje, presionad y sujetad Izquierda, y después pulsad C. Cuando oigáis la señal de que el luchador ha sido elegido, y la medalla de oro de "player" aparace con su nombre, pulsad Abajo en el pad.

Veréis como **aparece un doble del luchador elegido.** Ahora ya podéis satisfacer vuestra curiosidad y repartir mamporros a vuestro doble.





¡EXCLUSIVOS!

Para conseguir este estuche de geniales y exclusivos pins, enviadnos vuestros trucos a la dirección de siempre, indicando en el sobre **TRUCOS**. Intentaremos publicarlos todos, pero sólo los mejores tendrán su premio, marcado con una estrella. Recordad que son únicos, sólo los encontraréis en **TodoSega**.



SEGUNDAMANO

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes.

Venta

VENDO Master System II con 2 pads y 8 juegos: «Robocop Versus Terminator», «Sonic 2»... Regalo lote de revistas por 18.000 pesetas. Valor 25.000 pesetas. Dejar mensaje a Rubén. TF:91-6438873.

VENDO ordenador Amstrad CPC464 Plus. Incluye unidad de cartuchos compatibles con la consola Amstrad, unidad de cinta y unidad de disco, no incluída de memoria 64 Kb-Ram, generador de sonido stereo y es en color. Lo vendo con 20 juegos en cinta y 1 cartucho por 36.500 pesetas (antes 45.450 pesetas). Preguntar por Rubén. Llamar de 18:00 a 20:00 horas.TF:96-5729297.

VENDO Mega Drive + Mega CD y 32X por 69.000 pesetas con: «Road Avenger», «Thunder Hawk», «Shilpeed» y «Night Trap CD» + Virtua Racing de Luxe» + «European Champions» o Mega CD + 39.000 pesetas y 32X + «Virtua Racing» por 29.000 pesetas. Interesados, preguntar por Matías. TF:952-402529.

VENDO Mega Drive con 2 mandos y 14 juegos, como nuevo: «Virtua Racing», «NBA Live'95», «Micromachines 2», «Flashback», etc... Vendo por 60.000 pesetas. ¡Atención! regalo Pack Carlos Sainz de Super Nintendo, sin estrenar, y cientos de trucos de Nintendo y Sega. Llamar en horas de comida. Preguntar por Carlos. TF:923-267816.

Intercambios

CAMBIO los juegos: «Tortugas Hyperstone», «Aladdin» y «Chuck Rock» por «Mortal Kombat II», «The Lion King» y bolsa Game Gear. Los juegos son de Game Gear. Preguntar por Juan. TF:91-6386173.

CAMBIO «Snatcher» de Mega CD por «Doom» de 32X. Llamar por las noches hasta las 23:00 horas. TF:96-3630376. Interesados, preguntar por Eduardo. Sólo Valencia.

CAMBIO Nintendo con tres juegos y Game Boy con 6 juegos por Mega Drive. Si es posible con algún juego. Interesados, llamar al TF:93-5930691. Preguntar por José.

CAMBIO juego de Mega Drive y otro de Mega CD por uno de Mega Drive 32X, o cambio dos de Mega Drive por uno de Mega Drive 32X. Y si el de Mega Drive 32X es bueno, te lo llegaría a cambiar por tres o incluso por cuatro juegos. ¡Flipa en colores! Llama rápido y pregunta por Ricardo. TF:981-325158 y 981-317269.

Varios

CAMBIO «Street of Rage», «Golden Axe» y «The Revenge of Shinobi» por otros de Mega Drive. Preguntar por Rubén. TF:927-388186. Llamar al mediodía. También los vendo.

COMPRO «Landstalker» en inglés a 8.000 pesetas o lo cambio por «Virtua Racing» y cambio Game Gear + 5 juegos + euroconector + Tv por Super Nintendo + 2 mandos + 2 juegos actuales. Preguntar por José María. TF:91-4640588.

VENDO «Earthworm Jim» por 7.000 pesetas, sin instrucciones, o lo cambio por Turbo Grafx. También la compro por 6.000 pesetas, y también compro «Street Fighter» de Turbo Grafx. Sólo Madrid. Preguntar por Sergio. TF:91-3240638.

CAMBIO O VENDO Bazooko Menacer para Mega Drive por 5.000 pesetas, regalo «Golden Axe II» o intercambio por cualquier juego. Preguntar por David. TF:91-6727985.

Clubs

SI QUIERES trucos para tus juegos Sega, escribe una carta al club "O.K SEGA" y te lo daremos. Envía 250 pesetas y recibirás el truco (o los trucos), un número para el sorteo de un juego y el carnet de socio. Escribe a: Juan Basilio Salazar Pérez, c/Ramón y Cajal, 47. 41580 -Casariche- (Sevilla).

HOLA MEGA-GENIOS si queréis ser del club, sólo tenéis que mandarme una foto y 200 pesetas y tendréis a vuestra disposición mogollón de trucos y ofertas. Preguntar por Christian. TF:91-6834467.

SOMOS dos chicos y tenemos 1.200 trucos de Mega Drive. Si quieres alguno, mándanos 75 pesetas por truco. Sorteamos juegos y te daremos un carnet. Llamar de 5'30 a 8'30 horas. Preguntar por Tino. TF:986-656455.

Compra

COMPRO «Drácula» para Mega CD. También compro «Dune» para Mega Drive o Mega CD. Preguntar por Rodrigo. TF:96-5393949.

COMPRO Mega CD 2 de 15.000 a 20.000 pesetas. Vigo y alrededores. Llamar al TF:986-297246. Preguntar por por Humberto. Llamar a partir de las 18'30 horas.

COMPRO «Dragon Ball Z» para la consola Mega Drive. Los que estéis interesados, preguntar por Juan Fran. TF:91-6454821.

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

☐ COMPRA ☐ INTERCAMBIO ☐ VENTA ☐ CLUBS ☐ VARIOS

TEXTO: ____

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... **LOCALIDAD** ......................**PROVINCIA**......................**TLF**......................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

CENTRO MAIL

Estos son tus centros Mail

Ciudad	Dirección
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24. TEL: 514 39 98
ALMERIA	AV. DE LA ESTACION, 28. TEL: 26 06 43
BADALONA	CALLE SOLEDAT, 12. TEL: 464 46 97
BARCELONA (Plaza Catalunya)	CARRER DE PAU CLARIS, 106. TEL: 412 63 10
BARCELONA (Plaza Sants)	C. SANT CRIST 51-57 (SANTS). TEL: 296 69 23
BARCELONA (Glories)	CENTRE COM. BARCELONA GLORIES, DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4. TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES	PARANA, 504. TEL: 374 95 38. C.P. (1017) ARGENTINA
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASE… TEL: 24 05 47
GRANADA	MARTINEZ CAMPOS, 11. ESQUINA RECOGIDAS. TEL: 26 69 54
LA CORUÑA	DONANTES DE SANGRE, 1. TEL: 14 31 11
LAS PALMAS	PRESIDENTE ALVEAR, 3. TEL: 23 46 51
MADRID (Atocha)	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. TEL: 527 82 25
MADRID (Sol)	CALLE MONTERA, 32, 2º. TEL: 522 49 79
Alcalá Henares M.	C. MAYOR, 89. TEL 8802692
Alcobendas M.	C. CONSTITUCION, 15. CENTRO COM. PICASSO. TEL: 652 03 87
Móstoles MADRID	PARQUE VOSA, 24. MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90. LOCAL 64. TEL: 677 90 24
MURCIA	GONZALEZ ADALID, 14 BAJO. TEL: 21 19 66
Palma de Mallorca	C.C. PORTO PI-CENTRO. PASEO MARITIMO, 54. TEL: 40 55 73
Palma de Mallorca	C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11. LOCAL 9. TEL: 72 00 71
PAMPLONA	C. PINTOR ASARTA, 7. TEL: 27 18 06
SALAMANCA	CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
Sta Cruz de TENERIFE	SABINO BERTHELOT, 4. TEL: 291254
Sta Cruz de TENERIFE	CENTRO COMERCIAL STA. CRUZ PLANTA 2ª, LOCAL 2. TEL: 62 03 39
SEVILLA	CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
VALENCIA	PINTOR BENEDITO, 4. TEL: 380 42 37
VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA, 3. TEL: 220939
ZARAGOZA	CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA	ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
MANRESA (NUEVO CENTRO)	ANGEL GUIMERA, 11. TEL: 872 10 94
FUENGIROLA (NUEVO CENTRO)	AV. JESUS SANTO REY. ED. OFISOL, 4. TEL: 258 63 51
CORDOBA (NUEVO CENTRO)	C. MARIA CRISTINA, 3. TEL: 48 66 00

SEGA SATURN

!Oye, mira!

Versión española ¡Ya disponible!

CONSOLA PAL **59.990**

ARCADE RACER (volante) 9990
VIRTUA FIGHTER 4990

Juego	Precio
BUG	P.V.P. - 7.990
CLOCKWORK KNIGHT 2	P.V.P. - 9.990
DAYTONA USA	P.V.P. - 11.990
DIGITAL PINBALL	P.V.P. - 7.990
MYST	P.V.P. - 9.490
PANZER DRAGOON	P.V.P. - 9.990
ROBOTICA	P.V.P. - 7.990
SHINOBI X	P.V.P. - 7.990
ST. FIGHTER THE MOVIE	P.V.P. - 9.990
VICTORY GOAL	P.V.P. - 9.990
VIRTUA FIGHTER REMIX	P.V.P. - 5.990
VIRTUAL HYDLIDE	P.V.P. - 8.990

MEGADRIVE 32X

19.990

Juego	Precio
COSMIC CARNAGE	9490
DOOM	11990
GOLF BEST 36	11990
KNUCKLES CHAOTIX	9490
METAL HEAD	11490
MORTAL KOMBAT II	11490
MOTHERBASE	9490
NBA JAM TOURNAMENT	11490
STAR WARS	11990
STELLAR ASSAULT	9490
SUPER AFTERBURNER	9490
SUPER SPACE HARRIER	9490
VIRTUA FIGHTER	10990
VIRTUA RACING DELUXE	11990

MEGA CD



19.900 + ROAD AVENGER, F 14 TOM CAT

DESCUENTA 500 Ptas *

Juego	Precio
B.C. RACER	11490
CORPSE KILLER	9990
DOUBLE SWITCH	11990
EARTHWORM JIM	8990
ETERNAL CHAMPIONS	9990
FARENHEIT	7990
FATAL FURY SPECIAL	10990
LOS PITUFOS	9990
MICKEY MANIA	8990
MIDNIGHT RAIDERS	9990
NBA JAM	9990
PRIZE FIGHTER	10990
SAMURAI SHODOWN	10990
SLAM CITY	9990
STAR BLADE	9990
SURGICAL STRIKE	11490

OFERTAS * EXCEPTO OFERTAS

Juego	Precio
BATLE CORP	3990
BATMAN RETURN	3990
CHUCK ROCK	2990
CHUCK ROCK II	3990
DRACULA UNLEASHED	3990
DRAGON´S LAIR	4990
ECCO THE DOLPHIN	2990
EYE OF THE BEHOLDER	4990
HOOK	3990
JAGUAR XJ220	3990
POWER MONGER	2990
SOULSTAR	4990
SPIDERMAN VS KINGPIN	2990
TIME GAL	2990
WOLFCHILD	2990
WONDER DOG	4990
YUMENI MIST. MANSION	3990

MEGADRIVE 2

+ CONSOLA CONTROL PAD

12.990

MEGADRIVE MEGA MIX 2

19.990

INCLUYE 6 JUEGOS

WORLD CUP ITALIA, SUPER HANG ON, SUPER MONACO GP, COLUMNS, SUPER THUNDER BLADE, ALIEN STORM

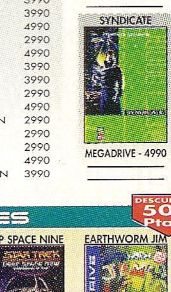
GAME GEAR 4 EN …

INCLUYE… SMASH TENN… RALLY CHALLEN… PENALTY KICK-… COLUMNS I…

14.99…

OFERTAS SEGA

Juego	Precios
007	MEGADRIVE - 2490
ALADDIN	M. SYSTEM - 3990
ANIMANIACS	MEGADRIVE - 5990
ASTERIX	MEGADRIVE - 4990
BONKERS	MEGADRIVE - 3990; GAME GEAR - 2990
BUBBA´N STYX	MEGADRIVE - 3990
CHUCK ROCK II	MEGADRIVE - 4990
DAFFY DUCK	MEGADRIVE - 3990
DUNE II	MEGADRIVE - …
DYNAMITE HEADY	MEGADRIVE - 3990; GAME GEAR - 2990
ECCO THE DOLPHIN	M. SYSTEM - 1990
ECCO 2	MEGADRIVE - 3990
G. FOREMAN BOXING	MEGADRIVE - 2990
GP RIDER	GAME GEAR - 1990
JURASSIC PARK	MEGADRIVE - 6990
JUR. PARK RAMPAGE	MEGADRIVE - 3990
KING OF MONSTERS	MEGADRIVE - 3990
KLAX	MEGADRIVE - …; GAME GEAR - …
MARBLE MADNESS	M. SYSTEM - 1990; GAME GEAR - 1490
MEGABOMBERMAN	MEGADRIVE - 3990
NORMY´S BEACH	MEGADRIVE - 2490
OTTIFANTS	MEGADRIVE - 2990
POWER STRIKE II	M. SYSTEM - 1990
REN & STIMPY	GAME GEAR - 1990
RISTAR	MEGADRIVE - 3990; GAME GEAR - 2990
ROAD RUNNER	GAME GEAR - 1990
SHAQ-FU	MEGADRIVE - …
SNAKE RATE ROLL	MEGADRIVE - 4990
SONIC 3	MEGADRIVE - 5990
SONIC & KNUCLES	MEGADRIVE - 4990
SONIC SPINBALL	MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 2990; GAME GEAR - 2990
SPACE HARRIER II	MEGADRIVE - 1990
SPARKSTER	MEGADRIVE - 5990
SPIDERMAN	M. SYSTEM - 2490
SUBTERRANEA	MEGADRIVE - 2990
SUPER OFF R…	M. SYSTEM - …
SYNDICATE	MEGADRIVE - 4990
TOUGHMAN CONTEST	MEGADRIVE - 4990
VIRTUA RACING	MEGADRIVE - 7490
WIMBLEDON	MEGADRIVE - 5490
W. CHAMP. SOCCER 2	MEGADRIVE - 2990
WORLDCUP USA ´94	MEGADRIVE - 6990
YOGI BEAR	MEGADRIVE - 3990
ZERO TOLERANCE	MEGADRIVE - 4990
ZOMBIES	MEGADRIVE - …




NOVEDADES

DESCUENTO 500 Ptas.

Juego	Precios
ATP TENNIS	MEGADRIVE - 10990
BATMAN FOREVER	MEGADRIVE - 8990; GAME GEAR - 6490
BATMAN & ROBIN	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
BEAVIS AND BUTT-HEAD	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR -5990
BODY COUNT	MEGADRIVE - 7990
COMIX ZONE	MEGADRIVE - 9990
DEEP SPACE NINE	MEGADRIVE - CONS
EARTHWORM JIM	GAME GEAR -6490
EARTHWORM JIM 2	MEGADRIVE - 9990
FATAL FURY	GAME GEAR - 6990
FEVER PITCH SOCCER	MEGADRIVE - 8990
FIFA 96	MEGADRIVE - 8990
IMG TENNIS	MEGADRIVE - 8990
LEMMINGS 2	MEGADRIVE - 10990
LIGHT CRUSADER	MEGADRIVE - 9990
LOS PITUF…	MEGADRIVE - …
MARSUPILAMI	MEGADRIVE - 9990
MICKEY M. LEGEND	GAME GEAR - 6990
MICRO MACHINES´96	MEGADRIVE - 10990
MORTAL KOMBAT 3	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - CONS
NBA ACTION 95	MEGADRIVE - 9990
NBA LIVE´96	MEGADRIVE - 8990
NHL HOCKEY´96	MEGADRIVE - 8990
PETE SAMPRAS 96	MEGADRIVE - 10990
POWER DRIVE	MEGADRIVE - 8990
POWER RANG. 2 THE MOVIE	MEGADRIVE - 9490; GAME GEAR - 6990
PRIMAL RAGE	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
PSYCHO PINBALL	MEGADRIVE - 10990
RADICAL REX	MEGADRIVE - 8990
REY LEON	MEGADRIVE - 10490; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6990
ROAD RASH III	MEGADRIVE - 8990
ROAD RUN…	MEGADRIVE - …
SAMURAI SHOWDOWN	MEGADRIVE - 7990
SEAQUEST DSV	MEGADRIVE - 10990
SKELETON KREW	MEGADRIVE - 9990
SOLEIL	MEGADRIVE - 9990
SONIC LABYRINTH	GAME GEAR - 5990
SONIC TRIPLE TROUBLE	GAME GEAR - 5990
SPIROU	MEGADRIVE - 9990
STORY OF THOR	MEGADRIVE - 9990
STREET RACER	MEGADRIVE - 9990
STRIKER	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
TAILS ADVENTURE	GAME GEAR - 5990
TEMPO JR.	GAME GEAR - 5990
THEME PARK	MEGADRIVE - 8990
THE PUNISHER	MEGADRIVE - 9990
VECTORMAN	MEGADRIVE - 9990
VR TROOP…	MEGADRIVE - …; GAME GEAR - …























MAIL VENTA POR CORREO VXC

GASTOS DE ENVIO
POR CORREO 300 Ptas
POR AGENCIA 500 Ptas*
* PEDIDOS SUPERIORES A 3.000 PTAS. EN PENINSULA

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

¡Haz tu pedido por teléfono!

902 17 18 19

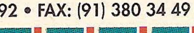
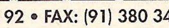
TEL: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49

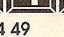


















AFILA TU MENTE...
Y TU ESPADA.
SEGA the
GAME is NEVER
Over.
Light Crusader
MEGA DRIVE